A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

318,-Ft

# 576 KByte

Számítástechnikai magazin

IX.évfolyam, 1.szám, 1998. január

## MORTAL KOMBAT
MEGMONDJUK A JÖVŐT!

## QUAKE II
A VILÁG LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKA

## FANTASY-LÖKET
MYTH: THE FALLEN LORDS
DIABLO: HELLFIRE
DEEPER DUNGEONS
FINAL LIBERATION

## SZIMULÁNSOK!
FIGHTERS ANTHOLOGY
ARMORED FIST 2

## ABE´S ODDWORLD ODDYSEE
BEMUTATJUK A VILÁG LEGCSÚNYÁBB SZÍVTIPRÓJÁT!

# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

## 1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

**FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!**

**Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!**

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

## PC CD ROM

### JÁTÉKOK

| | Fogy. Ár | Akciós ár |
|---|---|---|
| 100 ARCADE ACTION | 1999.- | |
| 100 CLASSIC ACTION | 1999.- | |
| 100 FIGHTING ACTION | 1999.- | |
| 100 SPORTS ACTION | 1999.- | |
| 11TH HOUR | 4999.- | |
| 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H | 4999.- | |
| 1944 ACROS THE RHINE /H | 4999.- | |
| 3 KOPONYA TOLTEC KINGS ... | 9999.- | |
| 3D ULTRA PINBALL LOST CONTINENT | 9999.- | |
| 7TH GUEST / 11TH HOUR | 5999.- | |
| 7TH GUEST /H | 4999.- | |
| 7TH LEGION | 11999.- | 4999.- |
| ABUSE | 9999.- | 6999.- |
| ACES COLLECTORS EDITION | 9999.- | |
| ACTUA SOCCER 2 | 11999.- | |
| ADVANCED TACTICAL MISSIONS | HIVJ | |
| AFTERMATH RED ALERT DATA | 5999.- | |
| AGE OF EMPIRES | 12999.- | |
| AHX 1 | 11999.- | |
| AIRBORNE RANGER /H | 1999.- | |
| ALEX DAMPIER PRO HOCKEY | 3999.- | 1999.- |
| ALIEN INCIDENT | 7999.- | 3999.- |
| ANDRETTI RACING | 11999.- | |
| ANIMAL | 9999.- | 3999.- |
| ARCADE AMERICA | 3999.- | |
| ARCADE FRUIT MACHINE | 1999.- | |
| ARMORED FIST /CLASSIC | 4999.- | |
| ARMORED FIST 2 | 11999.- | |
| ASCENDANCY | 4999.- | |
| ASSAULT RIGS | 9999.- | 4999.- |
| ASTERIX & OBELIX | 9999.- | |
| AWARD WINNERS 4 | 9999.- | |
| BACK TO BAGHDAD | 9999.- | 7999.- |
| BANZAI BUG | 9999.- | 7999.- |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN | 10999.- | |
| BENEATH A STEEL SKY /H | 4999.- | |
| BEST 3D GAMES OF 95 | 2999.- | |
| BEST GAMES OF 95 | 2999.- | |
| BEST OF ARCADE GAMES | 2999.- | |
| BIOFORGE /CLASSIC | 4999.- | |
| BIRDS OF PREY /H | 3999.- | 1999.- |
| BLACK KNIGHT | 5999.- | 3999.- |
| BLADE RUNNER | 11999.- | |
| BLOODNET | 6999.- | 3999.- |
| BLOODWING | 9999.- | 3999.- |
| BROKEN SWORD II | 11999.- | |
| BUG TOO | 9999.- | 7999.- |
| BUREAU 13 | 6999.- | 3999.- |
| BUZZ ALDRIN RACE | 4999.- | |
| CAESAR 2 | HIVJ | |
| CANNON FODDER 2 /H | 4999.- | |
| CAPTAIN QUASAR | 9999.- | 3999.- |
| CARMAGEDDON SPLAT PACK | 5999.- | |
| CENTRAL INTELIGENCE | 4999.- | 1999.- |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98 | HIVJ | |
| CHAOS CONTROL | 7999.- | 3999.- |
| CHASM | 9999.- | |
| CHESSMASTER 5500 DELUXE | 11999.- | |
| CHRONOMASTER | 9999.- | 4999.- |
| CITY OF LOST CHILDREN | 12999.- | 9999.- |
| CIVILIZATION /H | 4999.- | |
| CIVILIZATION II FANTASTIC W. DATA | 5999.- | |
| COLONIZATION /H | 4999.- | |
| COMANCHE 3 | 9999.- | 6999.- |
| COMMANDER BLOOD | 6999.- | 3999.- |
| CONQUEST EARTH | 11999.- | |
| CONSTRUCTOR | HIVJ | |
| COUNTER ACTION | 11999.- | 9999.- |
| COUNTERSTRIKE RED ALERT DATA | 5999.- | |
| CREATURE SHOCK /H | 4999.- | |
| CRICKET 97 | 9999.- | |
| CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC | 4999.- | |
| CYBER MAGE | 9999.- | 4999.- |
| CYBERIA | 4999.- | |
| DARK EARTH | 12999.- | |
| DARK FORCES /H | 4999.- | |
| DARK LIGHT CONFLICT | 11999.- | 7999.- |
| DARKER | 9999.- | 1999.- |
| DAWN PATROL /H | 4999.- | |
| DAY OF TENTACLE / SAM & MAX | 5999.- | |
| DAY OF TENTACLE /H | 4999.- | |
| DAYTONA USA | 9999.- | |
| DEADLINE / ARGENTUM | 4999.- | |
| DEATH RALLY | 4999.- | |
| DEATHWARE SHAREWARES | 1999.- | |
| DESTRUCTION DERBY /ARGENTUM /H | 4999.- | |
| DIABLO | 11999.- | |
| DID S VIRTUAL WORLDS | 4999.- | |
| DIE HARD TRILOGY | 12999.- | 9999.- |
| DIG | 4999.- | |
| DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES | 11999.- | |
| DOOM 2 | 4999.- | |
| DRAGONHEART | 10999.- | 4999.- |
| DREAMS TO REALITY | 11999.- | |
| DUKE NUKEM 3D ATOMIC EDITION | HIVJ | |
| DUNE II / CANNON FODDER 2 | 5999.- | |
| DUNE | 4999.- | |
| EARTH 2140 | 9999.- | |
| EARTH SIEGE | 8999.- | 3999.- |
| EARTHWORM JIM+PITTFAL+GAMEPAD | 9999.- | |
| ECSTATICA /ARGENTUM /H | 4999.- | |
| ECSTATICA II | 11999.- | 9999.- |
| EF2000 EVOLUTION | 11999.- | |
| MAGYAR LEÍRÁSSAL | | |
| EF2000 TACTCOM | 5999.- | |
| MAGYAR LEÍRÁSSAL | | |
| EF2000 | 9999.- | |
| MAGYAR LEÍRÁSSAL | | |
| ERASER TURNABOUT | 11999.- | 6999.- |
| EXTRACTORS | 7999.- | |
| EXTREME RISE OF TRIAD | 3999.- | |
| EXTREME VELOCITY | 12999.- | |
| F1 RACING SIMULATION | 11999.- | |
| F117A | 2999.- | |
| F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO /H | 4999.- | |
| F15 STRIKE EAGLE III /H | 4999.- | |
| F22 AIR DOMINANCE | 11999.- | |
| F22 LIGHTNING II /CLASSIC | 4999.- | |
| FADE TO BLACK /CLASSIC | 9999.- | 4999.- |
| FAST ATTACK | 9999.- | |
| FEEBLE FILES | 11999.- | |
| FIELDS OF GLORY | 4999.- | |
| FIFA 96 /CLASSIC | 4999.- | |
| FIFA 98 | 9999.- | |
| FINAL LIBERATION | 11999.- | |
| FLASHBACK /H | 3999.- | 1999.- |
| FLIGHT UNLIMITED /H | 4999.- | |
| FLYING CORPS GOLD | HIVJ | |
| FORMULA 1 / 3DFX | 12999.- | 9999.- |
| FORMULA 1 GP /H | 4999.- | |
| FORMULA 1 GP 2 | 9999.- | 4999.- |
| MAGYAR LEÍRÁSSAL | | |
| FORMULA KARTS | 11999.- | 9999.- |
| FRANKENSTEIN | 1999.- | |
| FULL THROTTLE /H | 4999.- | |
| FUN PACK 2 | 2999.- | |
| FUN PACK 3 | 2999.- | |
| FUN PACK | 2999.- | |
| GAME MANIA 1 | 9999.- | |
| GAME MANIA 2 | 9999.- | |
| GAME MANIA 3 | 9999.- | |
| GAME MANIA 4 | 9999.- | |
| GAME MANIA 5 | 9999.- | |
| GAMES JACKPOT | 12999.- | |
| GEAR HEADS | 4999.- | |
| GENEWARS | 11999.- | |
| GLORIANA | 12999.- | |
| G-NOME | 7999.- | 4999.- |
| GOLD GAMES 2 | 9999.- | |
| GRAND PRIX MANAGER /H | 4999.- | |
| GRAND THEFT AUTO | HIVJ | |
| GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT | 5999.- | |
| GT RACING 97 | 9999.- | 4999.- |
| MAGYAR LEÍRÁSSAL | | |
| GUTS & GARTERS | 9999.- | 4999.- |
| MAGYAR LEÍRÁSSAL | | |
| HARDCORE 4X4 | 11999.- | |
| HARVEST OF SOUL / SHIVERS 2 | 11999.- | 7999.- |
| HEAVY GEAR | HIVJ | |
| HELICOPS | 7999.- | 4999.- |
| HELLFIRE DIABLO DATA | HIVJ | |
| HELLFIRE ZONE | 5999.- | 3999.- |
| HEROES OF M&M II COMPENDIUM | 12999.- | |
| HEROES OF THE 357TH | 2999.- | |
| HEXEN II | 11999.- | |
| HOLIDAY ISLAND | 11999.- | |
| HOOK / LEGEND OF KYRANDIA | 4999.- | |
| I WAR | 11999.- | |
| IGNITION | 9999.- | |
| IM1A2 ABRAMS | 11999.- | 9999.- |
| INCA | 4999.- | |
| INCUBATION | 9999.- | |
| INDIANA JONES III-IV | 5999.- | |
| INDIANAPOLIS 500 | 2999.- | |
| INDYCAR RACING 2 | 9999.- | |
| INFERNO | 9999.- | 3999.- |
| INTERNATIONAL ATHLETICS /H | 1999.- | |
| INTERNATIONAL SOCCER /H | 1999.- | |
| INTERNATIONAL TENNIS /H | 1999.- | |
| IRON ASSAULT | 7999.- | 3999.- |
| IRON HELIX | 3999.- | |
| JET FIGHTER III | 9999.- | 4999.- |
| JIMMY WHITE SNOOKER /H | 3999.- | 1999.- |
| JOHNNY BAZOOKATONE /H | 3999.- | 1999.- |
| JOURNEYMAN PROJECT | 3999.- | |
| KID S KIT 4-7 | 9999.- | |
| KID S KIT 8-12 | 9999.- | |
| KINGS QUEST VI | 4999.- | |
| KINGS TABLE | 2999.- | |
| KKND EXTREME | 11999.- | |
| LAST EXPRESS | 11999.- | 4999.- |
| LEGEND OF KYRANDIA 2 /H | 4999.- | |
| LEGEND OF KYRANDIA 3 /H | 4999.- | |
| LEGO ISLAND | 9999.- | |
| LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H | 4999.- | |
| LITTLE BIG ADVENTURE /CLASSIC | 4999.- | |
| LOADSTAR | 9999.- | 4999.- |
| LOMAX | 9999.- | 7999.- |
| LORDS OF THE REALMS II ROYAL | 12999.- | |
| LOST EDEN /H | 4999.- | |
| LUCAS ARTS ARCHIVES II | 12999.- | |
| LUCAS ARTS ARCHIVES III | 12999.- | |
| MAGESLAYER | 11999.- | |
| MAGIC CARPET DATA | 4999.- | 1999.- |
| MANX TT SUPERBIKE | 11999.- | |
| MAXIMUM ROAD RACE | 3999.- | |
| MEGA MAN X 3 | 11999.- | 4999.- |
| MEGAPAK 8 | 11999.- | |
| MEN IN BLACK | 9999.- | |
| MICROCOSM | 8999.- | 4999.- |
| MONKEY ISLAND 1&2 /H | 4999.- | |
| MONOPOLY | 5999.- | |
| MONSTER TRUCKS | 11999.- | |
| MORTAL COIL | 9999.- | 3999.- |
| MORTAL KOMBAT 3 | 4999.- | |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | 11999.- | |
| MUPPET TREASURE ISLAND | 9999.- | |
| MYTH | 11999.- | |
| NASCAR + TRACK PACK | 3999.- | |
| NASCAR TRACK PACK | 4999.- | 1999.- |
| NATO FIGHTERS | 5999.- | 1999.- |
| NAVY STRIKE /H | 4999.- | |
| NBA LIVE 98 | 11999.- | |
| NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION | 11999.- | |
| NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION | 4999.- | |
| NHL 96 /CLASSIC | 4999.- | |
| NHL 97 | 9999.- | 6999.- |
| NHL 98 | HIVJ | |
| NIGEL MANSELL W. CHAMPION /H | 1999.- | |
| NINE | 11999.- | 3999.- |
| NO RESPECT | 9999.- | 6999.- |
| NOMAD | 2999.- | |
| ODDWORLD ABE S ODDYSEE | 11999.- | |
| OVERBOARD | HIVJ | |
| OVERLORD /H | 4999.- | |
| PANDEMONIUM | 9999.- | |
| PANZER DRAGOON | 11999.- | 4999.- |
| PANZER GENERAL 2 | HIVJ | |
| PBA BOWLING | 7999.- | 3999.- |
| PERFECT WEAPON | 12999.- | 9999.- |
| PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC | 4999.- | |
| PHANTASMAGORIA II | 6999.- | |
| PINBALL CONSTRUCTION KIT | 9999.- | |
| PIRATES GOLD /H | 4999.- | |
| PLAYER MANAGER 2 | 3999.- | |
| POLICE QUEST SWAT 2 | HIVJ | |
| POSTAL | 9999.- | |
| POWER DRIVE | 6999.- | |
| POWER F1 | 9999.- | 4999.- |
| PRIMAL RAGE | 3999.- | |
| PRINT ARTIST | 3999.- | |
| PRO PINBALL - THE WEB | 7999.- | |
| PRO PINBALL TIMESHOCK | HIVJ | |
| PUSH OVER /H | 1999.- | |
| Q.A.D. | 9999.- | 4999.- |
| QUAKE 2 | HIVJ | |
| QUAKE MISSION PACK 2 | 5999.- | |
| QUAKE | 4999.- | |
| RAILROAD TYCOON DELUXE /H | 4999.- | |
| RAPTOR | 2999.- | |
| REBEL ASSAULT /H | 4999.- | |
| REBEL ASSAULT 2 | 4999.- | |
| RED ALERT COLLECTOR PACK | 13999.- | |
| RESIDENT EVIL | 11999.- | |
| RIDDLE OF MASTER LU /H | 9999.- | 3999.- |
| RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES | 5999.- | |
| RISE OF ROBOTS | 7999.- | |
| RIVEN - MYST 2 | 11999.- | |
| ROAD RASH /CLASSIC | 4999.- | |
| SAM & MAX HIT THE ROAD /H | 4999.- | |
| SCARAB | 12999.- | 7999.- |
| SCORCHER | 11999.- | 3999.- |
| SCREAMER /H | 4999.- | |
| SCREAMER RALLY | 11999.- | |
| SEA LEGENDS | 9999.- | |
| SEGA RALLY CHAMPIONSHIP | 11999.- | |
| SEGA WORLDWIDE SOCCER | 11999.- | |
| SENSIBLE GOLF | 9999.- | 3999.- |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 4999.- | |
| SETTLERS II GOLD | 11999.- | |
| SHADOW WARRIOR | 9999.- | |
| SHADOWS OF THE EMPIRE | 11999.- | |
| SHERLOCK H. ROSE TATOO /CLASSIC | 4999.- | |
| SHIVERS | 9999.- | 3999.- |
| SHOCK WAVE ASSAULT | 11999.- | 3999.- |
| SHRAK FOR QUAKE | 6999.- | |
| SID MEYER S GETTYSBURG | 11999.- | |
| SILENT THUNDER | 9999.- | |
| SIM CITY /H | 4999.- | |
| SIM GOLF | 11999.- | 9999.- |
| SIM PARK | 9999.- | 7999.- |
| SLEEPWALKER /H | 1999.- | |
| SMURFS | 9999.- | |
| SONIC 3D | 9999.- | |
| SPACE HULK 2 /CLASSIC | 4999.- | |
| SPEED HASTE | 4999.- | |
| SPELLCASTING PARTY PAK | 6999.- | 1999.- |
| SPEVCTRE VR | 6999.- | 3999.- |
| SPIROU | 9999.- | |
| STAR BALL | 3999.- | |
| STAR COMMAND REVOLUTION | 11999.- | 7999.- |
| STAR TREK FINAL UNITY | 4999.- | |
| STAR TREK GENERATIONS | 12999.- | 9999.- |
| STARLORD | 3999.- | |
| STEEL PANTHERS 3 | HIVJ | |
| STORM | 9999.- | |
| STRIKE COMMANDER | 4999.- | |
| SUBWAR 2050 & SCENARIO | 4999.- | |
| SUPER BUBSY | 9999.- | 7999.- |
| SUPER CARS INTERNATIONAL /H | 2999.- | |
| SUPER KARTS | 6999.- | 4999.- |
| SUPER PUZZLE FIGHTER II | 4999.- | |
| SYNDICATE PLUS /CLASSIC | 4999.- | |
| SYSTEM SHOCK | 7999.- | |
| SYYRAH | 9999.- | |
| TAKE NO PRISONERS | 11999.- | |
| TAROT | 4999.- | |
| TEN PIN ALEY | 9999.- | 3999.- |
| TERMINAL VELOCITY | 8999.- | |
| TEST DRIVE 4 | 11999.- | |
| THEME HOSPITAL | 9999.- | |
| THEME PARK /CLASSIC | 4999.- | |
| THIS MEANS WAR | 9999.- | 4999.- |
| THUNDER HAWK 2 /H | 3999.- | |
| TIE FIGHTER COLLECTOR CD /H | 4999.- | |
| TIGERSHARK | 11999.- | 7999.- |
| TILT | 4999.- | |
| TINTIN IN TIBET | 9999.- | |
| TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP | HIVJ | |
| TOMB RAIDER 2 | HIVJ | |
| TONKA CONSTRUCTION | 9999.- | |
| TOP 100 WINDOWS vol. III | 1999.- | |
| TOP GUN /H | 4999.- | |
| TOTAL RACING | HIVJ | |
| TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER | 9999.- | 4999.- |
| MAGYAR LEÍRÁSSAL | | |
| TRANSPORT TYCOON | 4999.- | |
| TUNNEL B1 | 9999.- | 4999.- |
| UEFA CHAMPIOSHIP LEAGUE 96/97 | 9999.- | |
| UFO ENEMY UNKNOWN /H | 4999.- | |
| ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC | 4999.- | |
| ULTIMATE DOOM | 4999.- | |
| ULTIMATE FAMILY COLLECTION | 11999.- | |
| US NAVY FIGHTERS /CLASSIC | 4999.- | |
| VIDEO STRIP POKER | 9999.- | |
| VIRTUA COP 2 | 11999.- | |
| VIRTUAL KARTS | 4999.- | |
| VOODO KID | 9999.- | 3999.- |
| WAR COMMAND EXPLOSION | 1999.- | |
| WARCRAFT II DELUXE | 12999.- | |
| WARHAMMER | 9999.- | 7999.- |
| WARLORDS 3 | HIVJ | |
| WE ALL NEED EXTRA SPEED | 5999.- | |
| WEREWOLF | 4999.- | |
| WETLANDS | 6999.- | |
| WHERE IS WALLY | 3999.- | |
| WHITE LINE COLLECTION | 8999.- | 4999.- |
| WING COMMANDER /H | 2999.- | |
| WING COMMANDER III /CLASSIC | 4999.- | |
| WIPEOUT /ARGENTUM /H | 4999.- | |
| WIZKID /H | 1999.- | |
| WOLF | 3999.- | |
| WORLD RALLY FEVER | 6999.- | 4999.- |
| WORMS 2 | 9999.- | |
| MAGYAR LEÍRÁSSAL | | |
| WORMS UNITED | 4999.- | |
| X CAR | 11999.- | |
| X COM APOCALYPSE UFO 3 | 12999.- | 9999.- |
| X COM TERROR FROM DEEP /H | 4999.- | |
| X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2 | 9999.- | 6999.- |
| X WING COLLECTOR CD | 4999.- | |
| X WING VS TIE FIGHTER | 11999.- | |
| YODA STORIES | 6999.- | 4999.- |
| ZEPPELIN | 6999.- | 1999.- |
| ZORK GRAND INQUISITOR | HIVJ | |

### 1+5 JÁTÉK

| | | |
|---|---|---|
| BLADE WARRIOR | 1999.- | |
| BLUES BROTHERS | 1999.- | |
| BOMBUZAL | 1999.- | |
| CRAZY CARS 3 | 1999.- | |
| F15 STRIKE EAGLE II | 1999.- | |
| F19 STEALTH FIGHTER | 1999.- | |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 1999.- | |
| INT.ATHLETICS | 1999.- | |
| ISHAR | 1999.- | |
| LAST NINJA 2 | 1999.- | |
| MILEMIGLIA | 1999.- | |
| TV SPORT BASKETBALL | 1999.- | |

## PC 3.5"LEMEZES

### JÁTÉKOK

| | Fogy. Ár | Akciós ár |
|---|---|---|
| ALL DOGS GO TO HEAVEN | 1999.- | |
| BATTLE ISLE DATA | 3999.- | 2999.- |
| BREAKTHRU | 3999.- | 2999.- |
| COMANCHE MISSION DISK 1 | 2999.- | |
| DAEMONSGATE | 3999.- | 2999.- |
| DARKER | 6999.- | |
| DREAMWEB | 2999.- | |
| EL FISH | 3999.- | 2999.- |
| FREE DC | 4499.- | 2999.- |
| IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA | 4999.- | 2999.- |
| MIDWINTER II | 2499.- | 2999 |
| PARAGLIDING | 2999.- | |
| PATRIOT | 4999.- | 2999.- |
| PEPPER S ADVENTURE | 2999.- | |
| PINBALL DREAMS 2 | 3999.- | 2999.- |
| PIZZA TYCOON | 4999.- | 2999.- |
| PRIVATEER SPEECH PACK | 2999.- | |
| PYROTECHNICA | 3499.- | 2999.- |
| QUEST FOR GLORY II | 2999.- | |
| SPECTRE VR | 5999.- | 2999.- |
| STARLORD | 3999.- | 2999.- |

## the deeper dungeons

Electronic Arts/Bullfrog
http://www.bullfrog.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P75, 16MB RAM, 4xCD, DOS 6.22/Win95
Ajánlott: P133, 100% SoundBlaster-kompatibilis hangkártya

**Óh, bár adnád Uram, hogy minden mission disk ilyen jól sikerüljön!**

**92%**

Mint az nemsokára kiderül, egy picit megváltoztattuk a játékismertetőink értékelőjét. Ez adja a nagyszerű lehetőséget, hogy a benne rejlő tudományokat egy kicsit kivesézzük, mert egyes levelekből az derült ki, hogy némi félreértésekre ad okot.
Az első sor ugyebár a játék neve - itt mondjuk nem nagyon lehet félreértés, hacsak össze nem kevertem az értékelőt egy másik játékkal....
A következő két sorban található a játék terjesztője/fejlesztője (mivel ez kontinensenként néha változik, maradunk az európai terjesztőnél), valamint az a website, ahol valami információ leledzik az adott játékról.
A következő négy sor tartalmazza a játék négy alapvető tulajdonságának értékelését, úgymint:
- látványosság: ez a grafikai kivitelezésre vonatkozik;
- játszhatóság: ez elsősorban a kezelést hivatott minősíteni, de itt jelentkeznek a kivitelezésben megjelenő baklövések is (vagy azok hiánya);
- szavatosság: mekkora kihívást jelent a játék, meddig csüszköli egy jóérzésű játékos, meg ilyenek;
- zenebona: aláfestő zenék és a hanghatások minősége.
Alul az a szép sárga % a tavaszi kabát (overall) eredmény, viszont ez NEM kimondottan az iménti négy paraméter eredője, hanem egy teljesen önálló érték, ami magát a játékot minősíti. Például lehet egy játék csodaszép, tökéletesen játszható, stb. - és attól függetlenül csak közepeske (lásd például a Rivent).
A következő két sor a minimális és ajánlott konfigurációt, illetve operációs rendszert tartalmazza, lejjebb pedig a pozitívumok és negatívumok boncolgatása helyett (amik úgyis megtalálhatók a cikkben) visszatértünk a jól bevált sommás végítélet bejelentéséhez.

# tart...

I X . É V F O L Y A M , 1...

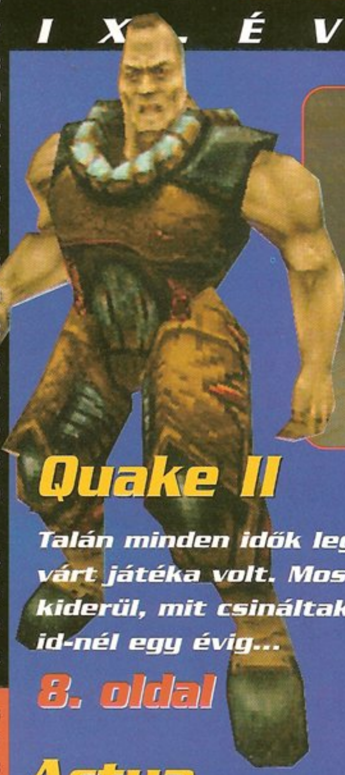


ABC - INDEX STB IS MERTŐ






ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Rt., Budapest (98.2543/01-66-22)
Felelős vezető: Vinkó György vezérigazgató
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.



## Quake II

Talán minden idők legjobban várt játéka volt. Most végre kiderül, mit csináltak az id-nél egy évig...

8. oldal




## Actua Soccer 2

Holtszezon van a fociban, de azért játék nélkül nem maradunk most sem

11. oldal



## Oddworld

Az akciójátékok legújabb sztárja pont olyan, mint az a bizonyos csoki: ronda és finom.

36. oldal

alom 576 KByte
. SZÁM, 199 JANUÁR

## Myth

**Fantasy, 3D és stratégia meglehetősen szokatlan elegy, de ez a turmix kiválóra sikerült.**

12. oldal



## Deeper Dungeons

**A Dungeon Keeper kiegészítőjének pályáin csakis a leggonoszabbak számíthatnak sikerre.**

16. oldal




## AKTUÁLIS

Bújék, meg minden, ha azóta nem találkoztunk volna. Remélem mindenki magához tért a szilveszteri megrázkódtatásokból, és megújult erővel veti bele magát galaktikus kis magazinunkba. (Igazán jó érzésről pedig azon olvasóink tesznek tanúbizonyságot, akik megragadják a soha vissza nem térő alkalmat, és élnek az előfizetés hihetetlen lehetőségével.)

Ezen számunkban fogunk szemezgetni azon karácsonyi stuffok között, amelyek decemberi számunkból balszerencsés véletlen, avagy a nyomdai határidők ördöge miatt kimaradt. Természetesen nagyító alá kerül minden idők legjobban várt játéka, a Quake II is, amely - több szakértő egybehangzó véleménye szerint - nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket (legalábbis multiplayerben nem igazán).

A célszerűség kedvéért kicsit megváltoztattuk az értékelőt is, mint az az előző oldal alján terpeszkedő eszmefuttatásból kiderül. Hosszú téli estéken buzgón olvasgassátok, rendkívül tanulságos egy darab...

Ja, tiszta szívből javaslom minden jóízlésű olvasónknak (amiről már akkor tanúbizonyságot tett, amikor megvásárolta szépséges lapunkat), hogy mostanában tartózkodjon a televizor műsorainak megtekintésétől. Most voltak itt ugyanis a tévétől, és arról interjúvolták a Martint, hogy mi teszi aggreszszívvá a számítógépes játékokkal játszó gyerekeket? Ő ezt hosszasan fejtegette, pedig egy egyszerű mondattal is megadhatta volna a helyes választ: az operációs rendszer...

CoVboy

# SEPTERRA CORE (Rabid/Virgin)

E havi híreink nyitányaként egy egészen érdekes próbálkozásról van szerencsénk hírt adni: ismert tettesek végre megpróbálják adaptálni azt a fantasy RPG-stílust PC-re is, ami elsősorban Super Nintendon és Playstationön dívik. Aki még nem látott ilyesmit, annak elég nehezen lehet vázolni ez a kategóriát, de azért megpróbáljuk: végy néhány manga- vagy anime-rajzfilmbe illő karaktert, találj ki néhányszáz szörnyet/robotot/stb., építs fel egy végeláthatatlan sci-fi történetet, helyezd az egészet egy hatalmas 3D környezetbe – és tulajdonképpen kész is a játék, csak arra kell még vigyázni, hogy a játék legalább háromnégy hónapig tartson, még akkor is, ha a játékos már ismeri a szükséges megoldást... Klasszikus példa erre a világ jelenleg legjobban fogyó játéka, Playstationös Final Fantasy VII. Erről csak annyit, hogy Martin tervei szerint ebből áll majd az 576 Konzol következő 200 száma, de igyekszik csakis a lényegre szorítkozni... (Tegnapelőtt vérfagyasztó ordítással közölte az irodában és egyébként a kerületben tartózkodó megszeppent személyekkel, hogy megvan háromhavi folyamatos játékának első gyümölcse, egy zöld madár! Már csak 5-6 színes madár van hátra...) Szóval kábé ilyesmire készüljetek fel. A fent nevezett ismert tettesek neve elsősorban az Amigásoknak fog ismerősen hangzani, ugyanis mielőtt beolvadtak volna a Rabid Entertainmentbe, Icom néven a Déja Vu-játékokkal kergették a sírba a kalandorokat. A játék tökéletesen a fent ismertetett konzol-RPG sikerreceptre alapul. A helyszín a Septerra nevű bolygó, ami hét koncentrikus ökoszisztémából, úgynevezett "héjakból" épül fel, amelyek a bolygó magja körül keringenek. A héjak által alkotott kontinensek ugyan bizonyos módon átjárhatók, de teljesen különböző figurák népesítik be őket. A legfelső héjon lakik a Kiválasztottak tömegkereskedelemmel foglalkozó népe, aki a felső tízezer jó szokása szerint az alsóbb szintekre zúdítja a szemetét. A Kiválasztottak egy ősi legenda alapján úgy vélik, hogy a bolygót a mennyekben lakó természetfeletti lény, az Alkotó hozta létre, és egy bizonyos célból mennek úgy a dolgok, ahogy mennek. A titok nyitját bizonyos tárgyak és infok alapján a bolygó magjában sejtik, és megindulnak "lefelé". Sajnos az alsóbb szintek nem igazán kedvezők létformájuknak, és némi művi beavatkozást igényelnek. Itt lépünk be mi a történetbe, amelyben a Kiválasztottak szintje alatti héjon élő turkálót alakítunk, aki a fentről érkező szemétben kutatva próbál eladható tárgyakat találva megélhetést biztosítani magának. Nyolc különböző karakter áll rendelkezésre: itt van például Led, a szomszédban lárható technikuslányka; Lobo, az egykori harcirobot, akit kiselejtezése után saját intelligenciával programoztak újra; vagy például Grubb, a szerelőrobotba bújtatott punk... A kontinensek pusztulásával fenyegető "héji háborúban" a feladatunk az, hogy először is megvédjük a saját kontinensünket a Kiválasztottaktól, majd a többin átutazva eljussunk a Magba, ahol egy hatalmas biokomputertől megtudjuk, hogy Septerra egy hatalmas puzzle, amely akkor áll össze, ha lakói megoldják a Küldetést. Ha elbuknánk, minden elpusztul, ha viszont győznek, akkor szembe kell nézniük az Alkotóval...

A játék természetesen tökéletes 3D-ben, 16-bites színmélységben nyomul, az összes karakter és ellenség szintén 3D-ben pre-renderelt. A történet összesen 15 fejezetből fog állni, amelyeket természetesen helyszínek és ellenségek százai átgázolva járhatunk be. A harci szisztéma érdekessége, hogy a szokásos "ráverek ezzel-ráverek azzal-ajaj, most ő jön"-módszert ún. "Sorskártyákkal" (á la Magic the Gathering) dúsították, amelyek megfelelő kombinációjával új harci technikákat hozhatunk ki karaktereinkből. Az ígéretek szerint a nyáron már akár ki is próbálhatjuk a játékot – akkor úgyis ráér az emberek nagy része... (Persze ilyen méretű játékoknál azért nem árt fenntartással kezelni azt a bizonyos tervezett megjelenési időpontot – inkább legyen karácsony, de akkor bugok nélkül...)

# BLACK DAHLIA (Take 2)

Nagy fába vágta a fejszéjét a Take 2 (egykoron Gametek) legénysége. Megmártóztak már mindenféle játékkategóriában, úgy gondolták most szülnek egy vérbeli kalandjátékot. A Black Dahliaban egy a századunk negyvenes éveiben játszódó nyomozás történetét játszhatjuk majd végig, bár tegyük hozzá, hogy a téma egy kissé morbid: egy sorozatgyilkosságot kell felderítenünk, amelynek tettese helyrén feldarabolja aktuális áldozatait. A mintegy öt év eseményeit felölelő cselekményt és a helyszíneket egyébként megtörtént események szolgáltatták: a Torso Killer néven ismert clevelandi sorozatgyilkos, Heinrich Himmler és az SS európai cselekedetei, valamint a háború után Hollywoodban ténykedő Elizabeth Short kisasszony, akit a sajtó a Black Dahlia címmel tüntett ki. Megvalósítását tekintve egy hibrid megoldást választottak a szerzők: a háttereket szépen lerenderelték, míg a szereplők blackbox filmtechnikával rögzítve kódoroghatnak ebben az enyhén gyomorforgató világban. Ez a technika a hatalmas mennyiségben rögzített videóanyagnak köszönhetően azt eredményezi, hogy a játék valószínűleg rekordot dönt a számítógépes világban, ugyanis 8 (igen, pontosan nyolc) darab CD-n kerül majd forgalomba. Ha a CD-eladásokat nem komplett példányban, hanem mondjuk darabban mérnék, akkor a Take 2 már induláskor is komoly konkurrenciát jelenthetne Michael Jacksonnak. Megjelenési ígéret egyelőre még nincs, de a www.bdahlia.com-on egyéb szaftos részletek mellett az érdekeltek nyomon követhetik az eseményeket.

# SIEGE (Telstar)

Emlékszel még a jó öreg 64-es Defender of the Crownra? Nem? Na, ezen nem is csodálkozom, mert lassan már személyi igazolvány kell ennek a játéknak. Megjelenése után viszont már annyi stratégiai játéknak szolgáltatott témát, hogy ebben már örökös rekordernek számíthat. Az idő tehát a sötét középkor, a 14. század. Dühöng a feudális anarchia, és a hatalmas lovagvárakba húzódó oligarchák kizárólagos szórakozása abból áll, hogy zord hadaikkal egymás ellen vonulgatnak. A had összetétele természetesen vegyes: a tetőtől-talpig bádogba öltözött lovagok mellett természetesen megtaláljuk az íjászokat, a számszeríjas gyalogságot, a szekercéseket, és néhány kóbor parasztot is, akik a hatalmas katapultokat tologatják le-fel – ugyanis előbb-utóbb mérnököket is fel kell bérelnünk, hogy ostromgépeket gyártsanak szórakozásainkhoz. A fejleszthető szerszámok természetesen nem csak a katapultokra korlátozódnak: gyártathatunk faltörő kost, gyújtónyilakat, ostromlétrákat, esetleg forró olajjal teli üstöket (fejre borítandó) – meg mindenféle baráti eszközt, amire egy unatkozó hadúrnak csak szüksége van szomszédai bosszantásához. A játékot 20 főből álló "sereggel" kezdjük, amit nemsokára akár 100-ra is növelhetünk – és minden egyes személyt saját nézőpontból is irányíthatunk, hasonlóan a Dungeon Keeperben látott módszerhez. Az elfoglalt várakban helyőrséget hagyhatunk/irányíthatunk át, továbbá a rendelkezésre álló nyersanyagok függvényében különböző módokon erődíthetjük. Ha alapötletét tekintve a DOTC-ra, akkor kezelését tekintve a Dungeon Keeperre, grafikailag pedig leginkább a Mythre (ld. ismertetőnket a 12. oldalon) fog ütni a Siege, hiszen egyrészt teljesen 3D engine "hajtja", azonkívül real time-ban zajlanak az események. A stratégia egyébként is csak az egyik alapvető szempont a játékban, a küzdelmek személyes irányításához ugyanolyan ügyességre lesz szükség, mint mondjuk egy Quake-klónban.

---

December egyik legnagyobb bombahíre volt, hogy a Squaresoft elkészíti a Final Fantasy VII PC-verzióját is. A kiadó ki más is lehetne, mint a derék Eidos. (Szóval lehet, hogy Martinnak még lesz PC-s leírása...)

A Microsoft új rekordot állított fel az online-játékok történetében: a Gaming Zone nevű játéksite-jukat eddig már több mint félmillió ember kereste fel. (Illegal system operation c. játékuk viszont offline-ban is megy.)

Peter Molineux távozása után is tovább oszlik a Bullfrog: a Sindycate Wars és Creation egykori projektvezetői Mucky Foot néven új fejlesztőcéget alapítottak, és átszerződtek a jó öreg Eidoshoz.

A Sierránál úgy látszik, hogy mindent alárendelnek a Babylon 5 fejlesztésének, mert a Space Quest 7. folytatásán dolgozó gárdát is átvezényelték hozzá. Lehet, hogy nem találkozunk idén az űrházmesterrel?

# BATTLEZONE (Activision)



Na tessék: még egy őskövület 98-as öltözetben! Úgy látszik a szoftverfejlesztők ötletek híján kezdenek visszanyúlni a gyökerekhez – ha ez így megy tovább, az ezredfordulón Phoenixezni fogunk. Természetesen minden tankszimulátor ősatyja, nem az eredeti grafikájával születik újjá (bár lehet, hogy azt a programozók 3D-kártya nélkül is meg tudnák oldani egy 200-as Pentiumon), mert néhányezer poligonnal azért most egy kicsit több bóklászik majd a képernyőn – de azért a lényeg nem sokat változott. A játékhoz frappáns alaptörténetet is kreáltak, miszerint az 1960-as években a Szovjetunió és az Egyesült Államok egy titokzatos idegen anyagért folytat élethalálharcot. Ennek bányászatából tudnak újabb és újabb harceszközöket kreálni – vagy a kilőtt ellenséges egységek maradványainak újrahasznosításából. A gyártáshoz természetesen szükség van gyárakra is, amelyeket viszont csak termálforrások mellé telepíthetünk. Ilyen történetek kiagyalása rendszerint a mértéktelen Red Alertezés eredménye... Erre utal egyébként az is, hogy az elmondottakból adódóan nem csak egy tankot irányítunk: lehet belőle egy rakás. Az egyes egységeinket változó méretű szakaszokba oszthatjuk önálló ténykedésre, vagy akár magunk mellé is rendelhetjük, hogy a közvetlen irányításunk alatt levezényelt csetepatékban támogassanak bennünket. A játékban hét különböző világban nyomhatjuk sorban a küldetéseket, de ha valakinek túl sok lenne az ideje, akkor a mellékelt küldetésszerkesztővel újakat is fabrikálhat magának. Ebben van egy eléggé meglepő vonás is, ugyanis nemcsak az ilyen játékoknál megszokott állást editálhatjuk, hanem akár teljesen újragenerálhatjuk a pálya felszínét is. A játék másfél éves fejlesztése tulajdonképpen már befejeződött, szóval még valószínűleg az év első felében magunkra csukhatjuk a tankok tornyait.

# PANZER COMMAND (SSI)



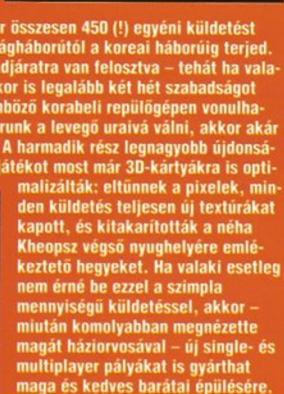
A Mindscape édes szárnya alatt tevékedő SSI stratégiai programjai rendszerint nagyon erős mércét jelentenek konkurenciáiknak, de most megint olyan dologban törik a fejüket, ahol a legerősebbek: II. világháborús páncélosokat fogunk harcba vezetni a végtelen orosz sztyeppéken, vagy éppen Afrikában. Ugyan a Steel Panthers 3. és a Panzer General 2. részét ugyan megint nagy okosan szinte egyszerre jelentették meg, úgy látszik, még mindig nem unták meg a témát... A hagyományaikkal azonban úgy látszik végleg szakítanak, ugyanis ez a játék már real time-ban zajlik, és sokkal inkább lesz majd tekinthető egy Armored Fist-szerű szimulátornak, mint egy szokásos SSI-stratégiának. A real time-ban renderelt változatos 3D terepen igyekeztek minél jobban visszaadni a csatamező valós érzetét: a kiválasztott tank tetszés szerinti álcázással és fegyverzettel indul harcba, zötykölődik a bukkanókon, rázkódik tüzelés közben, ha pedig tüzérségi vagy légitámadást kap, akkor új textúrát kap, azaz rendesen amortizálódik. A kivitelezésből adódóan természetesen nemcsak külső nézeteink vannak, hanem bármikor átválthatunk a személyzet (géppuskás, tüzér, tankparancsnok és vezető) nézeteire, de egyébként a személyzet az AI-nak köszönhetően önállóan is intelligensen végzi a feladatát. A hagyományokhoz azért mégis jelent némi kötődést, hogy egyaránt játszhatunk küldetéseket és komplett hadjáratokat, amelyekben sikeres működés esetén egyre nagyobb kötelékeket vezényelhetünk harcba.

A háborús játékok szerelmesei nyilván már előre fenhetik a fogukat a darabra, bár a várakozást egy csöppet beárnyékolhatja, hogy a grafikai kivitelezésből adódóan a Panzer Commander nemcsak támogatja majd a 3D-kártyákat, hanem egyenesen megköveteli.

# AIR WARRIOR III (Kesmai/iMagic)



Minden online meg multiplayer repülőgép szimulátor atyja és legsikeresebbje, az Air Warrior harmadik generációjához érkezett. Vagy egy fél éve volt szerencsénk tesztelni a második részt, és máris itt van a harmadik. Az AWII-nél a fejlesztők elsősorban a single player küldetésekre helyezték a hangsúlyt, de természetesen most sem hanyagolták el a krónikus Net-hiányban szenvedőket: a játék most már összesen 450 (!) egyéni küldetést tartalmaz, amelyek időpontja az I. világháborútól a koreai háborúig terjed. Ez a néhány küldetés összesen hat hadjáratra van felosztva – tehát ha valaki csak egyet óhajt végigjátszani, akkor is legalább két hét szabadságot célszerű kivennie. Több mint 40 különböző korabeli repülőgépen vonulhatunk harcba, ha pedig online-ban akarunk a levegő uraivá válni, akkor akár 250 ismerőssel is ringbe szállhatunk. A harmadik rész legnagyobb újdonsága azonban kétségtelenül az, hogy a játékot most már 3D-kártyákra is optimalizálták: eltűnnek a pixelek, minden küldetés teljesen új textúrákat kapott, és kitakarították a néha Kheopsz végső nyughelyére emlékeztető hegyeket. Ha valaki esetleg nem érné be ezzel a szimpla mennyiségű küldetéssel, akkor – miután komolyabban megnézette magát háziorvosával – új single- és multiplayer pályákat is gyárthat maga és kedves barátai épülésére.



# Babylon 5 (Sierra)



Egy újabb szép példa következik a reménybeli pénzcsinálás jól bevált sémájára: adott egy sikeres sci-fi sorozat, aminek nagy a tetszési indexe a jónép körében (ez jelen esetben a Warner Bros. hasoncímű darabja, asszem nyomja valamelyik magyar vagy műholdas adó is) és van néhány hasonló játék is a piacon, ami tűrhetően fogy (Star Trek-klónok, X-Wing vs. LucasArts, stb. – tényleg, kíváncsi vagyok mikor csinálnak az Alfa Holdbázisból is egy 3D űrhajószimulátort) – hát akkor csináljunk mi is egyet. Ezzel tulajdonképpen össze is foglaltam a Sierra új játékának (illetve játéktrilógiájának, mert trilógiaként fog indulni) teljes koncepcióját, ami tőlük már csak azért is meglepő, mert a hasonló kategóriában mozgó Last Dynastyval egyszer már buktak egy elég nagyot... Mindenesetre a téma akár hálássá is válhat, mert szinte megköveteli a maximális látványosságot. Szóval a játékban a tv-sorozatban megismert lények különböző típusú hajóit repülhetjük be. A cél természetesen nemcsak a szimpla összecsapások megnyerése, hanem a végső győzelem, szóval nemcsak egy hajót irányítunk: a mi kezünkben van a harcban alkalmazott taktikák, valamint az általános stratégia megtervezése is. A konkurenciára szemmel láthatóan felfigyeltek a tervezők is, mert ugyan egy-egy hadjáratot megnyerni is eltart egy ideig, viszont minden egyes új játéknál az AI teljesen újragenerálja a világmindenséget, tehát minden alkalommal egy teljesen új helyzettel kerülhetünk szembe. Hm, mit is mondhatnék még többet egy ilyen játékról? A végén még valami frankó is kisülhet belőle...

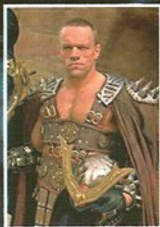


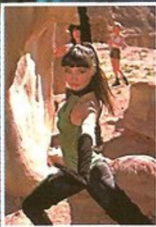
☞ Lassan már alapfelszerelés 3D-kártya. Akik most akarják beszerezni, azért még várjanak, mert a Diamondtól jön az új, Voodoo 2 chipsetes Monster-kártya, ami elődje gyorsaságának háromszorosát fogja hozni.

☞ LucasArtsék folytatják a Star Wars pénzgyártó gépezet további fejését: januárban jelenik meg az X-Wing vs. Tie Fighter plusz hadjáratait tartalmazó CD, de nemsokára követi a Jedi Knight mission disk is.

☞ December harmadik hetében nagy meglepetés érte az európai játékforgalmazókat: a Quake II lecsúszott az eladási listák 2. helyére, és éllovasként teljes meglepetésre bevágtatott a Riven. Ki tudja, miért...

☞ Bill Gates az Office 97 ruszki premierjére Moszkvába látogatott decemberben. Biztos boldog lehetett, amint megtudta, hogy két órával a bemutató után a feketepiacon is megjelent a cucc az eredeti ár 1%-áért...

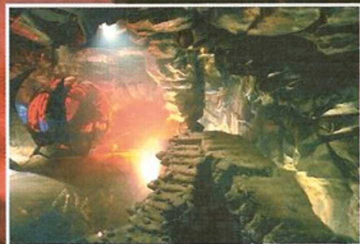





# IMMORTAL



A számítógépes játékok immáron majd két évtizedes történetében rendszerint az a trend uralkodott, hogy a jelentősebb sikert elért mozifilmeknek készítették el számítógépes adaptációit. Ezek hol jobban, hol rosszabbul sikerültek, de ez a trend az utóbbi időben néhanapján megfordulni látszik, és nem nagyon csodálkozhatnánk, ha nemsokára a filmvászonról kö-



szönne vissza ránk Lara Croft, netán Larry vagy Guybrush Threepwood.
A jeget először a Street Fighter törte meg, de eleddig a legnagyobb sikert a világ talán legnépszerűbb verekedős játékából készült Mortal Kombat aratta. A sikernek megfelelően – a játékhoz hasonlóan – sorozattá duzzad a film is, hiszen '98-ban jön a mindenki által várva várt folytatás! Az már biztos hogy ezt a filmet aztán tényleg látni kell.
Már a szereplőgárda is sokat ígér (ha mást nem, legalábbis mennyiségre), bár azért meglehetősen szomorú képpel vehetjük tudomásul, hogy néhány karaktert az első résztől színész kelt életre. No mindegy, ez van, ezt kell szeretni.

A szereposztás:
Robin Shou – Liu Kang
Talisa Soto – Kitana
James Rema – Rayden
Sandra Hess – Sonya Blade
Lynn 'Red' Williams – Jax
Keith Cooke – Subzero
Brian Thompson – Shao Kahn
Reiner Schöne – Shinnok
Chris Conrad (II) – Johnny Cage
Musetta Vander – Sindel



Irina Pantaeva – Jade
Deron McBee – Motaro
Dana Hee – Mileena
Marjean Holden – Sheeva
Litefoot – Nightwolf
Tyrone Wiggins – Rain
J.J.Perry – Cyrax/Scorpion
Ridley Tsui – Smoke

A szereplők mellett azért nem árt odafigyelnünk a stáblista egyéb részeire is, hiszen olyan patinás nevekkel találkozhatunk, mint például Chuck Comisky (Terminator 2, The Addams Family) vagy Alison Savitch (Mortal Kombat, Terminator 2). ők voltak felelősek a látványeffektekért, amit szokásukhoz híven természetesen 101 százalékra teljesítettek (lásd például Motaro esetét, aki egy méretes ló és egy ember keresztezéséből született).
Az operatőr mondjuk nem kimondottan nagy név (legalábbis itthon nem): John Leonetti. Ő volt egyébként az egyik producer is.
A forgatókönyvet az eddigi Mortal-játékok két fő programozója, Ed Boon és John Tobias vállalta magára, bár azt azért tegyük hozzá, hogy nem kellett különösebben új ötleteket legyártaniuk, hiszen a történetet a Mortal Kombat-játékok 2. és 3. részéből megismert szereplőkből és eseményekből elegyítették össze.
A zeneért a jó öreg George S. Clinton volt a felelős. Kellemes kis pattogós muzsikákat szült, amelyek természetesen CD-n és kazettán is meg fognak jelenni.
Magáról a filmről csak annyit lehet elmondani, hogy akinek tetszett az első rész, az a másodikban sem fog csalódni. Azt azért elárulhatjuk, hogy vért most se nagyon keressetek a filmvásznon, hiszen nem korhatáros a film. Sőt, nem is különösebben hosszú, hiszen mindössze 91 perc az egész.
Előzetesnek pedig álljon itt néhány kép, amelyek alapján buzgón reménykedhetünk, hogy a filmforgalmazók jóvoltából tavasszal mindenkinek úgy leesik az álla, mint az első rész láttán.



# KOMBAT

1992. Egy Ed Boon nevű figura és néhány társa óriási vihart kavar egy újdonsült játékprogrammal, melyben egészen új szemlélet mutatkozik be a kor akkori szellemétől eltérően. A játék nem szól másról, mint az esztelen öldöklésről, a brutális harcmozdulatokról és a vérről. Gondolom nem nehéz kitalálni, hogy napjaink egyik legnépszerűbb bunyós anyagáról, a Mortal Kombatról van szó.

1998. Ez pedig ugye frissen megkezdett esztendőnk, amelyben még igen sok meglepetés várja a Mortal-rajongókat. Ezek ismertetése most a célunk 1-2 sorban.

Na szóval itt van ez a mi Mortal gyermekünk, aki szépen felcseperedett: egyik napról a másikra (kb. 6 év alatt) hirtelen a negyedik részéhez érkezett – leszámítva persze azokat a kis kitérőket, mint az Ultimate MK3 és MK Trilogy, amelyek főleg üzleti okokra vezethetők vissza. Az már a fejlesztés elkezdésénél tisztázódott, hogy végre egy olyan résznek kell születnie, ami kicsit komolyabban néz ki mint elődei (gondoljunk csak a Mortal 3 nevetséges kivégzéseire, kicsit gyengécske grafikájára, stb.), éppen ezért már a fejlesztés első szakaszában (kb. 2 évvel ezelőtt...) eldöntötték, hogy az egész játékot áthelyezik három dimenzióba. Ennek a lépésnek talán az volt a legfőbb oka, hogy elég sok konkurens jött ki a piacon 3D-s verekedős játékokkal, és mondjuk elég kellemetlen lett volna a Midwaynek egy mezei 2D Mortal-lal ott feszengenie. Szóval lőn 3D. Az egész eljárás nem volt olyan bonyolult, hiszen a motion captured technika alkalmazásával tökéletes produkciót követhettek el a Midway emberei. Ez a "lemodellezés" tulajdonképpen annyiból áll, hogy a számítógépre kötött zsinórokat felaggatják egy emberre, aminek megjelenik 3D "váza" a monitoron, s máris le lehet modellezni a mozgását. Ezek után már csak egy textúrát kell ráhúzni az elkészített hálóra és készen is van a karakterünk. Nemcsak a harcosok, hanem a pályák is teljesen 3 dimenzióban lettek elkészítve. Így lehetett megoldani azt, hogy a kamera állandóan mozoghasson, és bármely nézetből mutathassa a küzdőteret. Egyébként egyetlen olyan pálya van ami "interaktív", azaz a kivégzéskor aktiválható a háttér és az ott lévő nagy daráló. Ha valaki felé repül.... Mellesleg megjegyezném a játék egy kissé véresre sikeredett, hiszen bármilyen ütést is viszünk be a vér csak úgy fröcsköl az emberből, s akkor még nem is említettem az extra fincsi kivégzéseket (a játék komolysága érdekében nincs se Babality, se Friendship, se Animality, se Brutality), ahol is az eddigi vérfolyás megnégyszereződik, vagy legalábbis a képernyőt elborítja a sok paradicsomlé. Küzdeni a szokásos módon lehet, de beépítették a programozók felvehető fegyvereket is, amitől izgalmasabbá válhat egy-egy küzdelem: minden karakter más fegyverrel rendelkezik, s ilyenkor extra-speciális mozgások is előcsalhatók.




Vannak még vicces trükkök a játékban, mint például a testrészek törése, ami különösen poénos dolog. Az egész abból áll, hogy minden harcos azonos kombinációra más ésmás módon elég nagy kárt tesz a másikban, azaz különböző testrészeit szépen eltördeli.

A poénos dolgok közé tartozik még a színek és a kinézet megváltoztatása, amivel egyes szereplők ruhaszíne vagy megváltozik vagy teljesen eltűnik (pl:. Sub-Zero maszk nélkül, Liu Kang atléta nélkül, Sonya piros felsőben, stb.).

Ha már a szereplőkről beszéltünk, nézzük, hogy kikkel is találkozhatunk az új részben. Összesen 15 karakter választható alapból, de a játék készítői szerint tele lesz a játék meglepetésekkel és rejtett emberkékkel (bár mondjuk az is igaz, hogy minden rész előtt ezt ígérték...). A 15-ből már vannak itt régi ismerősök is: Liu Kang, Rayden, Sub-zero, Scorpion, Sonya, Jax, Johnny Cage és Reptile; de természetesen vanak vadonatúj, eddig még nem ismert karakterek: Reiko, Jarek, Shinnok, Fujin, Tanya és Quan Chi.

Most jutott eszembe, hogy magáról a történetről még nem is meséltem semmit. Mellesleg itt megint bekavartak a készítők, ugyanis a lehető legérthetetlenebb sztorit agyalták ki a programhoz. Legyen annyi elég, hogy Shao Kahn teljes megsemmisülése után minden visszaáll a régi kerékvágásba, s megszűnik az átjárhatóság a Föld és a Külvilág között. Aztán egyszer csak jön egy Shinnok nevezetű fazon és felborít mindent...




Szóval Mortal Kombat 4 lesz, lesz és lesz! PC-n Windows95 alatt, és reméljük tényleg tavaszra készül el, mint ahogy azt a GT ígéri.

B.P.






## EGY SIKERSOROZAT TÖRTÉNETE

Lassan már minden emberszimulátor-fannak a vérében lesz az id software időbeosztása. Ez a következő: megjelenik egy újgenerációs játékuk; rá egy évre ugyanannak az engine-nek a továbbfejlesztett változatával kihozzák az előbbi játék második részét; ezzel egyidőben bejelentik a következő program írásának kezdetét, amely két év múlva óraműszerű pontossággal megjelenik. Ez esetünkben is így van, 1996 őszén jelent meg a Quake, pár hónapja szivárogtak ki az első hírek a következő projectről, a Trinity-ről, majd most, 1997 végén megjött az, amit mindenki úgy várt, mint a messiást: a Quake2.

Egy ilyen volumenű program megjelenését természetesen nagy várakozás előzi meg. Mindenki már előre találgatta, mik lesznek azok a korszakalkotó újdonságok, amelyek az eljövendő két év főbb trendjeit fogják meghatározni (merthogy egy idsoft program csak trendalkotó lehet, az biztos). Azonban volt néhány általános igény, amely eléggé elfogadott volt, és mindanynyian biztosra vehettük, hogy szerepelni fog az új részben.


Barátok egymás között (illetve mögött)

## A VÁRAKOZÁSOK

Már az alapprogram is tudjon skineket/ruhákat kreálni, vagyis ne csak színt, hanem kinézetet is be tudjunk magunknak állítani. Nagyon fontos lenne már az alapverzióba valamilyen gépi deathmatch ellenfél. Mivel az id megvette a ReaperBot jogait, és OmikronBot néven elkezdte továbbfejleszteni, erre kiváló lehetőséget is látott mindenki. Különösen azért,mert az OmikronBot nagyon jól sikerült, sokféle és sokszínű ellenfél közül válogathatunk, mindegyiknek saját küzdési stílusa és skinje van.

Sok jó teamplay szabályrendszer alakult ki a Quake-hez, mint például a CTF (Capture the Flag), a TeamFortress, stb. A legújabb Quake-klónok már tudták is ezeket, vagy legalábbis a CTF-et (van a Jedi Knight-ban és a Shadow Warriorban is). Ezeket természetesen mindenki várta, hogy illő módon megjelennek a Quake2-ben is, esetleg újakkal kiegészítve. A cooperative- és teamplay-fanok álmainak netovábbja volt az eldobható hátizsák, amivel kisegíthetjük gondban lévő bajtársunkat a nekünk már felesleges fegyverrel. Mivel a Quake-ben a fegyverek nem egyértelműen a használhatóság, mint inkább a design jegyében készültek, ezért jelentős várakozás volt, hogy sokkal kiegyenlítettebb fegyverek legyenek a 2. részben, mint ahogy a Doomban is azok voltak. Ugyancsak a Doom maradványa az, hogy mivel az optimalizálás miatt a második részre jelentősen gyorsul az engine, ezért lehetségessé válik sok poligonból álló, hatalmas térségek megjelenése a pályákon. A Doom és a Doom2 közötti különbségből mindenki monumentális építményekre számított.

## AZ ELŐZETES

Körülbelül egy hónappal a megjelenés előtt, az idsoftware felpakolt az Internetre egy hárompályás kis demót, hogy mindenki megtudja, min is dolgoztak az elmúlt évben. Az új megoldások azonnal látszottak, és nagyon elégedett is voltam velük...

A legfontosabb újítás, hogy már nem szögletes minden. Nemcsak a 3DFX-es változat, hanem a szoftveres is lekerekíti mindennek az élét, ha ez lehetséges. Ez leginkább a fegyvereken figyelhető meg: nem olyan idétlen rajzolatúak, mint a Quake-ben. Végre lehetett emberi kezet is rajzolni, nem lett olyan szögletes, mint az első rész pillanatra bevillanó, baltát fogó keze. Szóval gyönyörű lett: végre nem pengeéles peremmel kapcsolódnak a felületek egymáshoz, és sikerült átváltani teljesen 3D-be, ugyanis – bár nem nagyon reklámozták – a Quake NEM csak 3D objektumokat kezelt: a robbanás fénye bizony-bizony csak egy egyszerű sprite volt... Szerencsére itt ezt már kijavították: a robbanás helyén is tűzgömb, és nem tűzfolt jelenik meg. A Quake-ben a legkisebb objektum, amit a program kezelni tudott, az a pont volt. Ha valakit megsebeztünk, piros színű pontok verődtek le róla, a vérfröccsenés jelképeként. Ez nekem kezdetben nagyon nem tetszett, mostanra is csak megbarátkoznom sikerült vele, megszeretni nem. Szerencsére ezt a problémát az id-nél is érzékelték, és a második részben már a gömb vált a legkisebb önálló objektummá. Így ha valakibe belelövök, igazi vércseppek esnek le róla, már a szoftver változatban is, nemcsak a 3DFX-ben.

Ja igen, 3DFX... Látszik, hogy a programot arra készítették az alkotók. Sokkal szebb egy gyorsítókártyával, tehát jóval élvezhetőbb is. Nagyon úgy tűnik, hogy arrafelé fejlődik a világ, hogy már meg sem jelenik a szoftveres változata valaminek, eltűnik, mint a DOS-verzió...


Azonosíthatatlan repülő objektum

A másik nagyszerű újítás, amit én már az Uridium (1987) óta várok, az az, hogy sebződjenek végre vizuálisan is az ellenfelek. Gondolom, mindenkit zavart már, hogy csak lövök, lövök egy ellenfelet, semmi látható baja nincsen, aztán egyszer csak – amikor elfogyott a HP-je – szépen szétrobban. Szerencsére régi álmom valóra vált: folyamatosan nyomon követhetjük ellenfelünk sérülését, egyre véresebb és ziláltabb lesz a kinézete, míg végleg meg nem hal. Nagyon jó poén emellett, hogy ellenfeleink nemcsak meghalnak, hanem haldoklanak is, tehát ha valakit lelőttünk, akkor az a hollywoodi filmekhez hasonlóan még utolsó erejével meghúzhatja a ravaszt. Vagy ha nem is utolsó erejével húzza meg, de tönkrezúzott gerincveleje a nyaktörésesek utolsó rohamával összerántja minden izmát, azt is, ami eddig biztonságos távolságra volt a ravasztól... (Ez egyébként nem morbid poén, a valóságban is így van. Ezért is nem jó olyan bácsi fejét szétlőni, aki éppen a túsz fejéhez szorítja a fegyvert. Feltéve persze, hogy nem közömbös számunkra a túsz sorsa...) Egyébként néhány kitüntetett hullára egyből meg is indul a döglegyek áradata, egyéni ízt kölcsönözve a játéknak... Bár ez sokaknak nem tűnt fel, de szerintem az egyik legforradalmibb grafikai újítás, hogy 3DFX-es kártyával vannak többszínű fények is a játékban, tehát nem csak világít a fényforrás,

QUA


Csővasút a pokolba. Mellete a jegyeket és bérleteket várja néhány barátságos figura




A légyott rendkívül nyomasztó hatással van az ott levő légyre

mint eddig, hanem saját színét is rávetíti az alatta elhaladóra. Természetesen a régóta várt "átlátszó víz" effektus is megfigyelhető, bár ez nem nagyon hozott különösebb újítást az eddigi normákhoz képest: elmossa a vízfelület túloldalán lévő dolgokat, alatta pedig bekékíti és hullámoztatja a textúrákat, de csak ennyi. Tehát, az eddigiek alapján nagyon sokat vártam a programtól. Ezek az újítások megnyerték a tetszésemet, már tervezgettem is, hogy ez lesz az első program amely 100%-ot kap tőlem. Ugyan egymás ellen nem lehetett játszani, azzal a hivatkozással, hogy még nem alakították ki a szabályokat, de sebaj. Az eddigiek alapján az is biztosan nagyon jó lesz...

# KE II

## A VALÓSÁG

Nos, mikor már senki nem bírta tovább idegekkel, és az egész számítógépes társadalom Quake2 lázban égett, 1997. december 9-én megjelent a játék... Az eddigi trenddel mostanra szakítottak a fiúk, ugyanis készült intro a játékhoz. Egész hangulatos, megismerjük belőle a kerettörténetet, ami a szokásos id softos mélységekbe vezet el minket. Vannak az idegenek, akik ellenségesek, de az emberek meglepik őket az anyabolygójukon. Az inváziós flotta teljes egészében megsemmisül, csak mi maradunk életben, egy szál pisztollyal. A parancsnokság természetesen azonnal reagál az új helyzetre, és megbíz bennünket, hogy ha már úgyis ott vagyunk, elimináljuk az ellenséges civilizációt...

A demóval ellentétben most már megfigyelhetünk minden egyes ellenséges szörnyet. Szerintem nagyon jóra sikerültek, több szempontból is. Elsősorban sikerült egységes kinézetet adni nekik. Elvileg minden ellenségünk ugyanannak a fajnak mutáns vagy cyborgizált egyede, és ez nagyon jól megjelenik a kinézetükben. Noha sokfélék, és sokféle méretűek, mégis megfigyelhető bennük bizonyos hasonlóság. Ezt a hatást szerintem azzal érték el, hogy az arckifejezése mindenkinek hasonló, és majdnem minden ellenfelünknek látjuk is az arcát. Jó ötlet, hogy a szörnyek is azokat a fegyvereket használják, amelyeket mi. Tehát ők is BFG-vel, plasma fegyverrel, uzival, meg hasonlókkal támadnak ellenünk, amelyeket mi is használhatunk. Egy adott ellenfél több fegyvert is használhat, de nem úgy, mint a Quake-ben vagy a Doomban, hogy van egy távolsági és egy közelharci eszközük, hanem egyszerre akár két-három fegyverből tüzelhetnek ránk.

Ha már a fegyvereknél tartunk, nézzük át azokat is: Végre megújult a supershotgun! Egyik legnagyobb problémám volt a Quake-ben, hogy nincs sok használható fegyver, csak a hajszárító és a rakétavető. Hogy a szögvetők nem jók semmire (legalábbis egymás elleni játékban), azt valahogy megeméssztettem, de hogy régi kedvencem, a double barrelled shotgun mivé degradálódott, az nagyon zavaró volt.

Míg a Doom-ban használható volt a BFG 9000, a rakétavető, a supershotgun, a chaingun, és néha a plasma gun is, addig a Quake-ben az igazán jó fegyverek listája leszűkült a fenti két eszközre. Ezt a hibát szerencsére az id-s fiúk is érezték, és visszatértek a régi szép időkhöz. A duplacsövű ugyanis régi fényében tündököl, a deathmatchek igazi királya lett újra. Visszahozták a forgótáras gépfegyvert is, és nagyon erőssé tették. Sajnos van egy apró hibája, hogy időbe telik, amíg felpörög, tehát ha egyszer elkezdtünk vele lőni, akkor nem érdemes abbahagyni. Így sajnos elég sok lőszert el lehet pazarolni – bár ez nem baj, mert elég csak néhánnyal találnunk, ellenfelünknek így is biztos a végzete.


Mikrobi kései utódai a leghúzósabb ellenfelek közé tartoznak


Teljes siker: a célpont fejvesztetten menekülne, de fejvesztetten már nem tud...

A Quake-ben túl erősre sikeredett a rakétavető, tehát hogy itt ne lehessen az uralkodó fegyver, jelentősen lebutították. Sajnos egy kicsit túlságosan is, ugyanis levettek a tűzgyorsaságából, a hatóköréből és a repülési sebességéből. Ez engem nagyon érzékenyen érintett, hiszen már a Doom első része óta a deathmatch játékok királya volt ez a fegyver, annyira, hogy az egymás elleni játék fogalma gyakorlatilag azonosult a rakétaavetővel (még a Duke Nukemben is az volt a sztár). Ennek oka szerintem az, hogy a főbb játék (tehát a taktikázás, a másik játékos megkeresése, stb.) mellett van egy kisebb, ügyességi rész is: az, hogy mennyire tudom eltalálni, hogy hol lesz a másik az adott pillanatban, hogy pont eléje tudjak lőni a rakétával. Szerintem egy teljesen más stílusú program, a Populous sikerének is ez lehetett a kulcsa. Ott is kellett egy átfogó stratégián, és annak kivitelezésén törni a fejünket, de ugyanakkor ott volt az állandó logikai rész, hogy hogyan tudok egyenletes szintre hozni minél nagyobb szárazföldet. Tehát, ennek a "játék a játékban" résznek vége, a rakétavető szinte teljesen használhatatlan, a fent kifejtett módosítások miatt. Ellenben újra körünkben üdvözölhetjük a régi császárt, a BFG-t! Úgy tűnik, nem történt a szabályaiban jelentős változtatás, maradt minden a régiben. Az egyik új fegyver, a railgun szörnyek ellen nagyon jó, de emberek ellen egyáltalán nem használható. Ennek oka az, hogy ugyan nem azonnal, de nagyon gyorsan odaér, ahova célozunk, hatóköre viszont egyáltalán nincsen. Így szinte lehetetlen vele mozgó ellenfelet eltalálni. A gond az, hogy ilyesmiket kiszámolni egy Botnak semmiség, úgyhogy már előre látom, hogy mi lesz a Quake2 OBot-jainak kedvenc, és ellenállhatatlan fegyvere. (Mivel a fenti tulajdonságok mellett még egy olyan 60-70 %-ot le is vesz egy találattal.)

Gondolom, már itt a fegyvereknél feltűnt mindenkinek, hogy nem annyira a Quake-et

# KICSIT TÖBBET VÁRTUNK!



fejlesztették tovább, inkább visszanyúltak a Doomban bevált dolgokhoz. Valóban, ez a kerettörténeten (tudniillik semmi köze az első részhez), valamint a designon is nagyon meglátszik. Mellesleg a pályák jellemző faltípusa, és a szörnyek kinézete is azt a stílust idézi. Sajnos, a pályaszervezés is a Doom első részének hagyományait követi, tehát kis, vékony, girbegurba folyosókon kell rohangálnunk. Sajnos, ez a szörnyek elleni játékot nagyon lerontja, ki-be ugrálunk a sarkokon, és a supershotgunnal pár lövéssel mindenkit leszedünk. Így nehézségben nem nagy fejlődés történt: míg a Quake nagyon nehéz volt a Doom2-höz képest, addig itt elég könnyű kiirtani bárkit.

A pályák sajnos nem sikerültek túl jóra. Hiába vannak kis térségek, azokat átláthatatlanul kanyargó folyosórendszer köti össze. Ezeken a folyosókon kell aztán keresgélnünk az n+1 darab kapcsolót, és hogy a legutóbbi éppen melyik ajtót nyitotta ki.

A fenti elemek miatt meg merem kockáztatni azt a feltételezést, hogy tudatosan szakítottak az első rész megoldásaival, és hogy ezt a programot célszerűbb lenne Doom3, mint Quake2 néven emlegetni. Tulajdonképpen ez nem más, mint egy 3d engine-el megoldott, az 1998-as év színvonalára hozott Doom.

Amikor először hallottam, hogy oda-vissza lehet közlekedni a pályák között, nem nagyon örültem. Attól féltem, hogy ők is beleesnek abba a csapdába, hogy most már nemcsak pályán belül, hanem az egyes pályák között is keresgélhetünk kapcsolókat, ami inkább az unalmat, mint a szórakozást szolgálja. Szerencsére a végleges metódus egy teljesen egyedi dolog lett. A program tulajdonképpen nagyon kevés pályát tartalmaz, viszont ezek a pályák elég nagyok, ezért amikor jelentős távolságot teszünk meg rajtuk, akkor betölt egy újabb pályaRÉSZLETET. Így tudunk bolyongani viszonylag nagy


Az elhullt bácsikák tetemét nemsokára döglegyek zümmögő hada lepi be

helyeken, vissza-visszatérve a kiindulópontra. Amikor teljesítettük a teljes komplexum feladatait, akkor mehetünk tovább a következő egységre. (Szerencsére egy ilyen egység nem áll többől, mint két-három alrészből.) Miután megtetszett a demoban szereplő szép falkészlet, csalódva tapasztaltam, hogy szinte az egész játékon az vonul végig, a pályák grafikailag nagyon egyhangúak, talán az utolsó néhány, a palota és környéke kivételével. Félve írom le, de ilyen téren igazán meríthettek volna a Jedi Knight alkotóitól.

Az adott helyeken teljesítendő feladatokról a helping computer ad tájékoztatást. Ez egy nagyon hasznos kis eszköz, mindig közli, mik az éppen aktuális elsődleges és másodlagos célok, valamint ezek megváltozásáról is tájékoztat minket.

Kicsit zavaró, hogy amíg el nem olvassuk a megváltozott küldetéscélokat, addig egy kedves női hang három másodpercenként bemondja, hogy "Mission objectives updated". Ez harc közben lehet zavaró. Nagyon szerencsés módon ugyanis a program nem olyan, mint mondjuk a Tomb Raider, hogy amíg a menüben turkálunk, addig a szörnyek békésen várnak a sorukra. Ha olvasgatni akarunk, akkor jobb, ha félrevonulunk egy nyugodt sarokba, mert erre senki nincs tekintettel, közben nyugodtan lekaszabolhatnak.

A hangjai nem csak a helping computernek, hanem mindennek nagyon hangulatosak. A Quake-ben meglévő alapzörej effektet (tehát az időnkénti, ok nélküli hörgéseket, robajokat) itt is megtartották, és továbbfejlesztették. Ebből a szempontból nekem a kedvencem az első pálya, ahol halljuk, ahogy kint az idegen városban dúl a csata, el-eldördülnek a légelhárító ütegek, stb. Nagyon hangulatos. Szóval ezek lennének a grafika és a single player újdonságai. De hát a szörnyek kaszabolása csak kis ideig nyújt élvezetet, az igazi harcos termszétesen az egymás elleni játék fanatikusa... Nézzük tehát ennek az újdonságait:

Ami szinte nincsen. Hosszú ideig nem bírtam magamhoz térni a meglepetéstől, hogy valóban ez lenne-e a Quake2, vagy pedig csak vicceltek a fiúk. A várakozásokkal ellentétben nincsen semmiféle gépi ellenfél a játékban. Na jó, gondoltam, majd megjelenik ehhez is egy kiegészítő lemez, majd addig is játszunk egymás ellen. Vagyis csak játszanánk, de sajnos az EGYETLEN többszemélyes játéktípus a deathmatch.

Semmiféle CTF, TeamFortress, ilyesmi... Hát hogy képzelték ezt?! Ami a leginkább felbosszantott, az az volt, hogy még egy nyomorult Cooperative sincsen. Én ugyan nem szeretem ezt a játékstílust, de tudom, hogy rengetegen pont ennek az őrültjei. Szabódtak is az id siteján, hogy sajnos nem lettek készen vele időre, de majd kiadnak hozzá egy patchet.

Gratulálok. Milyen dolog az, hogy kiadok egy félkész programot, aztán majd később megjelentetem hozzá a hiányzó anyagokat!? Túl közel


Fényesebb a láncnál a talp... A lánctalp meg pláne!

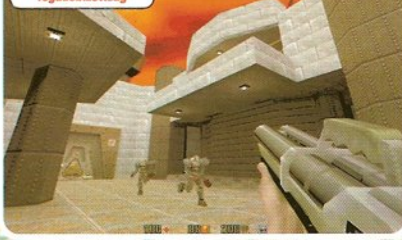
volt a karácsony, srácok...? Ami mindennek a teteje, hogy még egy nyomorult teamplay sincsen az alapverzióban. Gondolom, majd ehhez is megjelenik egy kiegészítő márciusban. Micsoda dolog, hogy ha valaki kész egy programmal, kevesebbet keres rajta, mint egy félkész piacra dobói (mert nekik a kiegészítők ára is be fog folyni)?!

De nézzük azt a nyomorult deathmatchet, ha már nincs más. Valami jó kis pályát...

Sajnos a single player pályák teljesen alkalmatlanok erre a játékra, túl nagyok és szövevényesek, valamint teleportokkal sincsenek túlságosan megtűzdelve. Egy jó kis face2face-t (két ember egymás elleni játéka) nem lehet játszani. Az egyetlen szóba jöhető játékmód a malaciga (vagyis sok ember, és mindenki mindenki ellen). Elképesztő...

Van azért néhány apróság, amik szerencsére jó módosítások a régi rendszerhez képest. Van force respawn, vagyis nem lehet halottként sunyni, amíg ellenfelednek el nem fogy a quadja. Ezenkívül a program figyeli, hogy éppen ki és hol mozog, és nem tesz le megjelenéskor közvetlenül egy másik játékos elé.

A régi Doomos dm1 újra választható lett, bár ez már a Quakeworldben elérhető volt (egy fegyver nem tűnik el, ha felveszed, de csak akkor veheted fel újra, ha meghaltál). Ez a metódus sok játékosnál nagyon előnyös. Nagyjából ezzel végére is értünk a kis számú, de legalább jelentéktelen pozitív újdonságoknak. Inkább fordítsuk figyelmünket a hibákra. Nem lehet színt választani, tehát ha lenne teamplay opció, akkor sem lehetne használni. Ehelyett lehet skint választani, külön nőit és férfit. Ezek nagyon jól illeszkednek a háttér palettájába, ezért elég nehéz az ellenfelet észrevenni. Érdekes


Most csak két sietős kedvű fickóból áll a fogadóbizottság

metódus, hogy nagyon lassan lehet 100% fölé menni, mind páncélban, mind életerőben. A páncélok csak 25-30%-ot adnak, de összadódnak, úgyhogy ha sokáig nem sebződünk, akkor esetleg felvihetjük egy elfogadható értékre. Életerőből a 100% healthet el lehet felejteni, a normál szint fölé csak a 2%-ot adó powerupokkal leht menni, szintén nagyon lassan. Ezeknek a módosításoknak lehet annyi értelme, hogy nem lehet nagyon elhúzni, mert nincsenek 200/200-al szaladgáló terminátorok a pályán. A fragok kijelzése szintén nagyon siralmas. Nem látjuk az ellenfelünkét, csak a miénket írja ki a sarokba, mint a Doomos időkben. Nincs tabella, sem semmi, csak ha meghalunk, akkor villantja be egy pillanatra az ellenfeleink eredményét. Szerencsére, a single playerrel ellentétben, egymás elleni játéknál lehet középre tenni a fegyvert. De hogyan! Nem rajzolja ki, nincs a középső fegyvernek semmilyen ábrája, csak alulra kirak egy nagyon apró ikont. Nevetséges! Nagyon sokan, így én is, nem a célkereszttel, hanem a puska csövével céloznak, így most mi mit csináljunk? Ezek mellett már apróságnak tűnik, hogy amikor valaki meghal, akkor nem a hátizsákot, hanem csak a kezében lévő fegyvert dobja el. Mi ez, Duke Nukem? Ja igen, és "természetesen" nem látjuk az ellenfelünk kezében lévő fegyvert...

Nem is folytatom tovább. Egy játékos üzemmódban ugyan el lehet vele szórakozni, de ami a hosszú távú játék fő eleme lenne (a deathmatch), az teljesen használhatatlan. A fenti dolgok, no meg a rakétavető átírása miatt nagyon színvonaltalan, egysíkú kezelhetetlen és kezdetleges lett. Talán nem kellett volna annyira sietni a karácsonyi megjelentetéssel... Egy mondatban: ez a program a Quake-nek és a Doom 1-2nek a cipőfűzőjét sem kötheti be. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy nem jó a játék, de azért az id software-től többet várt volna az ember. Ez különösen igaz az elkapkodottságra és a nagyon elrontott deathmatch opcióra.

## QUAKEFÉNY:

Kicsit a témába vágva, egy jó hírt szeretnék közölni minden Quake rajongóval. Megrendezésre kerül hazánk első nagyszabású fragfestje, 1998 jan. 30. és feb. 1. között. Minden lesz, mi szem-szájnak ingere, hatalmas versenyek (face2face, malaciga, teamplay), funplay, 3DFX-es gépek, az érdekesebb meccsek projektoros kivetítése, stb. Helyszíne az Óbudai Művelődési Központ (Bp., III. San Marco utca 81.) Nevezési díj 1000 forint, mely mindhárom kategóriában feljogosít az indulásra. Ha csak nézelődni vagy ismerkedni szeretnél, akkor azt megteheted ingyen is . További információk: interneten a quake.pganet.com-on, a quakefény linknél.

*Ender*

**quake II**

Activision/id software
http://www.idsoftware.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya, ismertebb hangkártyák

Nem rossz. Viszont ettől a névtől forradalmat várunk, nem reformokat.

**84%**

# actua SOCCER 2 poligól!

Nagyon népszerűek manapság a sorozatok. Az utcán járva szinte nincs is olyan óriásplakát-együttes, melynek egyikéről ne egy újabb, most induló, két-háromszáz részes bugyutaság főszereplői vetnék ránk mélyreható intelligenciáról árulkodó tekintetüket. A trend sajnos világméretű, és természetesen nem kerüli el a PC-t sem: mostanában olyan kevés az új és eredeti ötletek száma, akár a tízezreseké egy nyugdíjas pénztárcájában – és akkor még igen finoman fogalmaztam.

Vetítsük le mindezt a sportjátékokra, azon belül is a focira! Két egyeduralkodó sorozat fut mostanában: az Electronic Arts FIFA-ja és a Gremlin Actua Soccere. Az utóbbiból kerül most terítékre a 2-es sorszámot viselő. Mielőtt valaki a szememre vetné, hogy két rész mitől sorozat, elárulom, hogy volt egy pár olyan, ami ugyan nem az Actua nevet viselte, de a benne szereplő csapatokat kivéve teljes egészében megegyezett azzal, illetve a kor követelményeihez igazították a grafikát (pl. Euro'96, vagy az Actua 1 3DFX-re optimalizált változata). E közé a két nagyhal közé nem tudott egyetlen kicsi sem beférkőzni, nemcsak




*Thomas Mann: Romario és a varázsló. Színdarab több felvonásban, főszerepben óriási dugókkal*

azért mert megették őket, hanem a többi próbálkozás olyan rossz volt, hogy egész egyszerűen szót sem érdemes vesztegetni rájuk (arról nem beszélve, hogy nem is voltak túl sokan).

A fentebb leírtak miatt most egy kicsit a FIFA'98-cal való összehasonlítgatás fogja az ismertető alapját képezni. Kezdjük rögtön az introval. A FIFA introja az egyik legjobban megdesignolt, amivel valaha is találkoztam, köszönhetően a kitűnő grafikának és a Blur együttes Song 2 című számának. Az Actua2 ehhez képest olyan, mintha egy Scorcese-filmet hasonlítanánk össze egy brazil teleregénnyel. Az egy dolog, hogy meglehetősen rövid, de hogy egy kb. 60X80-as ablakban fusson, az már egy kicsit túlzás. Nem mondhatnám, hogy túlzottan lázba hozott. Eh, majd a játék kárpótol mindenért, végülis egy sportjátéknál nem az intro dominál.

Válasszunk csapatot! A FIFA-ban a válogatottak közül azt hiszem mindegyik benne van, még az óceániaiak is. Az Actua is rengeteget tartalmaz, bár kevesebbet, mint a FIFA. Persze ne legyünk szőrös szívűek, mert nyilván nem fogják sokan hiányolni a pl. Maldív-szigetek világszerte (el)ismert csapatát. Szóval ez úgy-ahogy egálnak tekinthető. A klubcsapatoknál már nem is érdemes elkezdeni az összehasonlítást, lévén, hogy itt egy sincs – ami azért elég nagy baj. Ami viszont a neveket és frissességüket illeti, abban talán egy kicsit az Actua javára billen a mérleg nyelve (legalábbis én a magyarokból ezt szűrtem le). Dícséretes, hogy egyik program sem tartalmaz közelítő, vagy ami még rosszabb, a kisujjból szopott neveket. Van ugyan editor, de kötve hiszem, hogy a fanatikusokon kívül lenne olyan ember, aki fél napokat szórakozna egy teljes válogatott felépítésével.




*Valami szöglet ütött a fejembe...*

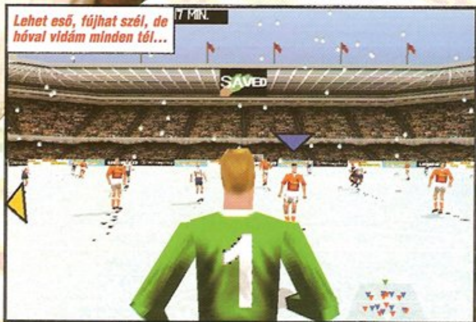
Kezdődjék a megmérettetés! A FIFA alcíme nem véletlenül az "Út a világbajnokságra" – itt ugyanis a VB-selejtezőktől (természetesen az eredeti csoportbeosztásokkal) akár döntőig vezethetünk egy kiválasztott csapatot (plusz ugye néhány európai bajnokságot is lejátszhatunk, ami itt hiányzik). Az Actuánál pedig játszhatunk velük ligát (csoportmeccsek) és kupát (egyenes kiesés) – és puff, kész, vége, ennyi.

Mondjuk ez az a két felállás, amiben a foci története óta válogatottak még sohasem játszottak (csak a kettő kombinációjában), tehát mindenképpen rendkívüli újdonságot jelent – csak a valóságtartalma közelít erősen a nullához, "remekül" beleélheti magát az ember. Közeleg ugyanis a 98-as franciaországi VB, és ha már nem jutott ki valaki, legalább a gépén hadd tegye ezt meg. (Bár ez annyit ér, mint a sivatagban szomjazónak egy falat kenyér – de némi elégtételt azért nyújtott, amikor a magyarok (illetve én) rúgtak a jugóknak 12-őt – de én egy meccsen!).

Magáról a mérkőzésekről azt kell mondjam, hogy ebben is a FIFA javára billen a mérleg. A grafikai kidolgozás itt sem rossz (az Actua 2 is alapból támogatja a D3D-t és a 3Dfx-et), de a játékosok valamivel gyengébbek, mint a FIFA-ban (külön felhívnám a figyelmet Ronaldo szemetestartály alakú fejére, holott a valóságban egy borotvált kókuszdióra hasonlít – hát hol itt az életszerűség?). Az animációk mindkét programban nagyszerűek, ezzel nem lesz gond: ahogy az egy 97-es programtól el is várható, igen számos mozgáskombinációt hajthatunk végre. Az Actuában beállíthatjuk a lövés erősségét, vagy játszhatunk akár kényszerítőzést is. Sokat lehet egyébként passzolni, de eredményes az egészséges önzőzés is, legkönnyebb fokozatban majd' minden meccsen lőttem 40m-nél messzebbről gólokat. A stadionok kidolgozása nagyszerű, a közönségé az Actuában szerintem jobb: majdnem az arcokat is ki lehet venni, bár így olyan hatást kelt, mintha 3 méter magas, görögdinnye-fejű emberkékből állna a "kemény mag" (ez néha igazán jól jönne egy-két tábornak meccs előtt és után...). Ami a FIFA-val szemben előny, hogy itt rengeteg felbontás közül választhatunk, így a lassabb gépek tulajdonosai is kellőképpen élvezetesre tudják állítani a játékot. A taktikai képernyő is hozta a színvonalát, változatos és könnyen kezelhető.

A kommentár itt is két emberből áll, jelen esetben Barry Davies és Trevor Brooking képezik a hal(l)hatatlan párost. Ami jó: nem csúszik el a szöveg, ha gólt lövök (kapok), a kommentátor már azonnal kiabál is. A mondókájuk ugyan nem túl változatos, de még megfelelő. Az új játékosok nevét is megtanulták, és meglepően jó a magyar nevek kiejtése is. Ami rossz: Barry bácsi képtelen volt új mondandót kreálni az Actua 1 óta, ugyanazt a pitét löki itt is. Méghozzá olyan elánnal, hogy az általában 8-10 mondatos monológokkal előálló Trevorba állandóan belefojtja a szót. Mivel ezt akkor teszi, amikor pl. gól esik, kapufát rúgunk, vagy éppen egy szabálytalanság történik és a játék rendkívül akciódús, szegény Trevor csak a szünetben, illetve a mérkőzés lefújtával képes a mondandója végére érni (ilyenkor pedig mi szakítjuk meg, azzal, hogy továbbküldjük a programot). Az is érdekes volt, hogy 2:1-re győzött ellenem a gép (neki három kapura rúgása volt, nekem kb. 20, öt vagy hat kapufával, egyszóval semmi sem jött be), és erre közlik velem, hogy végig a győztes csapat irányította a mérkőzést. Hát ilyet!

Az Actua 2 jó foci, de szerintem a nagy rivális, a FIFA szintjét nem éri el. Köszönheti ezt a meglehetősen szegényes adatbázisának, a kissé idejétmúlt körítésnek, a helyenként igen érdekes poligonokból összerakott játékosoknak és a rettenetesen ostobán megvalósított bajnokság- illetve kuparendszernek. A kommentár kidolgozására nem fordítottak elég időt, ez meg is látszik




*Lehet eső, fújhat szél, de hóval vidám minden tél...*

(illetve hallatszik) rajta. Nagy előnye azonban, hogy itt jóval gyorsabb az akció (és most kivételesen nem a gépigény miatt), amíg a FIFA-ban lefut egy támadás, addig az Actuában már két-három gólt lehet lőni, illetve kapni. Nagyon tetszett még az időjárás megvalósítása az Actuában. Aki a FIFA-val szemben erre a sorozatra esküszik, annak megéri megvenni, aki nem tudja melyiket válassza, annak azért inkább a FIFA'98-at javaslom.

*K.Z.*

**actua soccer 2**

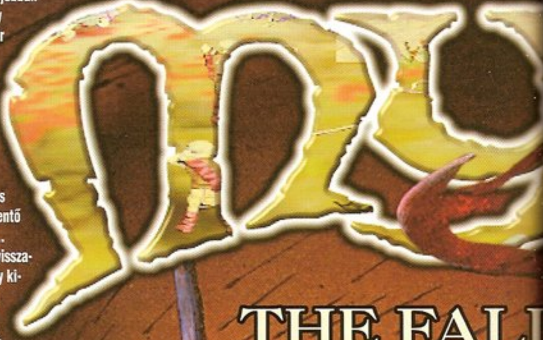
Gremlin Interactive
http://www.gremlin.co.uk

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P75, 16MB RAM, 2xCD, WIN95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95 kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Kicsit szegényes adatbázis és körítés, de gyors és akciódús

**82%**




# URAM, EZ NEM IS OL

Ha azt állítanám, hogy PC-n eleddig nem jelent meg 3D-s stratégiai játék, aligha mondanék igazat. Elvégre a különféle software-forgalmazó cégek már számos, leginkább ebbe a skatulyába suvasztható darabbal rukkoltak elő. Ilyen volt a Dungeon Keeper vagy épp az Incubation is – hogy csak a két legsikerültebb próbálkozást említsem. De a stratégiai játékok klasszikus hangulatát eleddig még senki sem tudta keresztezni egy igazán látványos 3D-s engine-nel. Jómagam sokáig azon a véleményen voltam, hogy egészen a Populous 3 megjelenéséig nem is lesz szerencsém efféle "öszvérhez". Szerencsére pesszimizmusom most alaptalannak bizonyult, mivel a Myth: The Fallen Lords-szal az Eidos nemcsak egy hihetetlenül szép és eredeti programmal rukkolt elő, hanem új műfajt is teremtett.

Íjászéknál is szégyen a futás, de jelen esetben mindenképpen hasznos

Hogy mi az, amiben a Myth felül tudta múlni az olyan nagynevű elődöket, mint például a Dungeon Keeper? Leginkább grafikai kivitelezésében. Pedig a Keeper sem egy csúnya darab: a játéktér szabadon forgatható, tele van szebbnél-szebb fényhatásokkal s maga a föld alatti világ is gyönyörűen meg van rajzolva (na jó, VGA-ban azért nem az igazi). Maga a cselekmény azonban alapvetően egy izometrikus perspektívában futott, ahol a különféle nézetváltásokat inkább kényelmi funkciónak szánták, s cseppet sem voltak szerves részei a játékmenetnek. Egy szó mint száz: a Keeper (s népes kompániája) nem volt IGAZÁN térbeli. A Myth viszont... Ha azt mondom, hogy a játék maga egyetlen vizuális orgazmus, akkor még finoman és visszafogottan fogalmaztam. Ilyen tökéletesen megalkotott, hangulatos és gyönyörű 3D-s engine-t én se PC-n, s konzolon, se játékteremben nem láttam! Tényleg úgy szárnyalhatunk a véráztatta (ez a szó legszorosabb értelmében értendő) csatamező felett, mint egy madár. Nemcsak lehetőségünk van a játéktér teljesen szabad forgatására és nagyítására, de erre rá is kényszerít a játék. Embereink az erdőben igenis el-eltűnnek a fák mögött, a híd alatt ellenséges katonák rejtőzhetnek, s a kiégett romok mögött élőholtak lapulhatnak friss húsra éhesen. Nagyon sok függ attól, hogy pontosan milyen szögből és magasságból irányítjuk csapatainkat.

A Mythnek már maga a kerettörténete sem nevezhető szokványosnak. Kalandjaink ott kezdődnek, ahol más játékok végződni szoktak: egy kis csapat koszos és elcsigázott katonával vágunk bele egy meglehetősen reménytelen háborúba. Ellenfelünk a Bukott Hadurak által életre keltett élőholtak végeláthatatlan hordája lesz. E Sztálingrád-életérzést csak fokozza, hogy a hadi helyzet reménytelensége miatt a jól megszokott "felsorakozunkaztánroham" ütközetek helyett valóságos kis gerillaháborút kell folytatni. Lidércfényként fogunk kavarogni a világ legtávolabbi pontjai között, túlélőkre, erőforrásokra és mágikus ereklyékre vadászva. Az élők városai romokban és a Bukott Hadurak túlereje elsöprő...

Egyébként sok más stratégiai játékkal ellentétben itt nem körülöttünk forog a világ. A hatalmas ütközeteknek mi csak a legapróbb mozzanataiban vehetünk részt, noha ezek a küldetések sokszor létfontosságúak a háború egészét tekintve. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy míg a két fősereg egy mindent elsöprő csatára készül, addig őhadvezérségünk néhány tucat katonájával az élőholtak tábora körül sündörög, és megpróbálja a figyelmüket magára vonni (ez volna a második pálya). Sok küldetésben feladatunk még csak ennyire sem hősies: fogd a könyvet és fuss, keresd meg a titkos alagutat és menekülj, tartsd életben a füvesembert és így tovább. Az ellenfél teljes és totális megsemmisítése? Hősies rohamok? Ez efféle öngyilkos ötleteket nyugodtan el lehet felejteni.

Mi több, minden egyes katona életére figyelnünk kell! Az egyes fickóknak ugyanis nem csak saját neve, hanem "priusza" is van. A program nem csak azt tartja számon, hogy eleddig hány csatában vettek részt, hanem azt is, hogy hány élőholttal végeztek. Tán mondanom se kell, hogy a kellőképp harcedzett katonák keményebben harcolnak és a gaz ellen támadásait is jobban bírják. Néhány pálya után már a legóvatlanabb hadvezér is alaposan meg fogja fontolni, hogy kit is küld egy biztos pusztulást jelentő felderítőútra...

Itt mondjuk visszaköszönnek egy kicsit a jó öreg Red Alertes hagyományok. Egy nagyobb csapatot a megszokott kerethúzogatós módszerrel jelölhetünk ki a legkönnyebben, illetve az Enter megnyomásával minden, a képernyőn tartózkodó katona körül megjelenik a már jól ismert kis piros keret. A keret mellett látható zöld (illetve sárga és piros) csík az életerőt jelzi. Egyébként egy dupla kattintással kiválaszthatjuk a közelben lévő összes, de csakis az adott típusba tartozó emberünket. E módszerrel igen hamar szét lehet válogatni a teljes összevisszaságban tébláboló csapatokat.



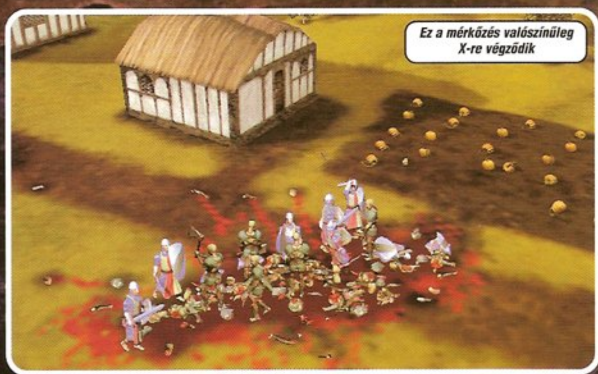
Alapesetben katonáink az "eltévedt városi turista" alakzatban menetelnek, ami nem igazán alkalmas holmi ütközetek megvívására. A 0-9 billentyűkkel rendezhetjük a fiúkat használhatóbb formációba, ezekre a későbbiekben még részletesen visszatérek. Elöljáróban annyit, hogy a megfelelő formáció kiválasztása a győzelem egyik kulcsa, mind támadásnál, mind védekezésnél igen lényeges.

Határozottan kellemes lehetőség az is, hogy előre kijelölhetünk bizonyos csapatokat, melyeknek tagjai egy billentyű lenyomásával azonnal kiválaszthatóak. Először is a szokott módon jelöljük ki a delikvenseket, majd az Alt nyomvatartása mellett válasszunk egy számot és néhány másodpercig tartsuk lenyomva mindkét billentyűt.

Maga a mozgás aligha igényel különösebb magyarázatot, bár egy érdekesség azért itt is akad: a Shift billentyű lenyomásával különböző navigációs pontokat jelölhetünk ki, s a csapat e pontok vonalát követve fog menetelni. E módon egész korrekt elterelő illetve kitérő manővereket is meg lehet tervezni, bár a csata sűrűjében nemigen lesz időnk ilyesmire.

Tán mondanom se kell, hogy a véres kézitusák közepette csöppet sem mellékes, hogy csapataink melyik felüket mutatják a rohamozó ellennek. Az efféle forgolódás a legtöbb stratégiai játékban meglehetősen egyszerűen zajlik, ám a Myth készítőinek sikerült ezt meglehetősen idegesítően és körülményesen megoldaniuk. Jelöljük ki a kívánt csapatot, kattintsunk egy közeli helyre és tartsuk lenyomva az egér gombját, majd rövid várakozás után engedjük el és húzzuk el az egeret a kívánt irányba.

Mint arról már volt szó, az alakzatok megfelelő



Ez a mérkőzés valószínűleg X-re végződik

kombinálása minden hadvezér számára létfontosságú. Nagy általánosságban elmondható, hogy a nyílzápor alatt álló csapatok számára a nyitott, míg a közelharcban álló csapatok számára a zárt alakzat ideális. Nagyobb csapatmozgásoknál e két forma kombinálása a nyerő megoldás: néhány gyors mozgású, szétszórt felderítőcsapat a széleken, míg a főalakzat tömött sorokban vonul. Ez alól csak a törpék képeznek kivételt: őket mindenkitől (még egymástól is!) tartsuk biztos távolban.

EN LORDS

AN BUKÁS!

Hiába, kissé szeleburdiak a srácok... Az alakzatok:

1-Rövid sor. A csapat négy fős sorba rendeződik. Ideális, amennyiben egy szűk terepszakaszt kell a túlerő ellen megvédelmeznünk. Nagyobb csoportoknak nem túl biztonságos forma, mivel ezek hajlamosak összetorlódni – amire a galád élőholtak rögtön nyílzáporral reagálnak. Ez pedig nagyon nem jó...

2-Hosszú sor. Az rövid sorhoz hasonló alakzat, de a sor nyolc emberből áll. Íjászok és népesebb csapatok számára ajánlott. Egyébként elég veszélyes dolog hosszú sorban menetelni, mivel a katonák ilyenkor hajlamosak össze-vissza bóklászni.

3-Laza sor. Hasonló a rövid sorhoz, csak jóval nagyobb távolság van a katonák között. A laza sorban álldogáló katonák közül kevesebb áldozatot szednek a bombák illetve íjászok, viszont kézitusánál nem szerencsés választás.

4-Lépcsős sor. Tán a leghatásosabb formáció az íjászok számára, mivel az első sort üldöző lényekre a második sor nyugodtan tüzelhet. Eztán a második sor kezd el menekülni, s az időközben mögéjük ért első sor lövi az ellent – és így tovább. A gond csak az, hogy mesterlövészeink néha egymásba is beleeresztenek egy-egy kósza nyílvesszőt.

5-Négyszög. Mintha csak a közkatonáknak (értsd: kardforgatóknak) találták volna ki. Egyetlen hátulütője, hogy a zárt alakzatban menetelő katonák között iszonyatos mészárlást vihet véghez egy jól irányzott bomba.

6-Szétszóródni! A már emlegetett "eltévedt városi turista" alakzat, túl sok haszna nincs. Mondjuk a szanaszét álldogáló katonákat elég nehéz becserkészni illetve kilőni – s ez bizonyos helyzetekben igen jól jöhet.

7-Széles körív. Derék katonáink felsorakoznak egy széles körív mentén. Az mondjuk nem rossz dolog, ha középen áll néhány barbár és kardforgató, a széleken pedig íjászok. Ha az ellenfél taktikátlan módon középen rohamoz, nem sok jóra számíthat.

8-Szűk körív. Bekerítéshez ideális, úgyhogy a közelharci egységek számára ajánlott igazán. Igazi kamikaze taktika, ha megvárjuk, míg a körív közepén összetorlódik az ellen, és kivezényljünk egy törpét.

9-Ék alakzat. Az igazán gonosz hadvezérek az ék elejére egy-két törpét állítanak, s megindítják a csapatot az ellenfél legsűrűbb alakzatai felé.

0-Kör. Védekezésnél használatos alakzat. Igen gonosz dolog, ha középre becsempészünk egy füvesembert (ő mellesleg gyógyítóként is funkcionál).

Ezek voltak tehát az alapértelmezett formációk, de végszükség esetén a csapatnak még két különleges parancsot is kiadhatunk. Az első ezek közül a fejvesztett menekülés (R), a második a szétszóródás (B). Utóbbi akkor javallott, ha íjászok illetve bombát


Eljött a rugalmas elszakadás ideje

lóbáló élőholtak járkálnak a közelben.

Az egyes csapattípusokról eleddig nem ejtettem szót, s ezután sem fogok, mivel nincs túl sok. A kihívást épp az jelenti, hogy e néhány figura megfelelő kombinálásával és mozgatásával győzzük le a túlerőben lévő ellenfelet. A kezdőkre vár még egy nagyszerű Tutorial pálya is, ahol igen hamar elsajátíthatja az egyes "fegyvernemek" erősségeit és gyengéit.

Mint minden más stratégiai játék, a Myth is hálóban, mindenféle galád barátok ellen játszva a legszórakoztatóbb. Elméleti síkon egyszerre nem kevesebb, mint 16 (!) bősz hadvezér írthatja egymást az Interneten keresztül – de ehhez már ISDN vonal és valami igen brutális konfiguráció ajánlott. Ezek híján maradjunk csak a négy fős játékoknál. Először is a játék nem feltétlenül mindenki mindenki ellen alapon megy, akár két csapat is küzdhet egymás ellen. Az egyes csapatokban több játékos is szerepelhet, de van egy központi, kapitánynak nevezett hadúr: ő osztja szét "alárendeltjei" között a katonákat, illetve állítja össze magát a sereget.

Maguk a küldetések is igen változatosak, a végcél a legtöbb esetben nem is az ellen totális kiirtása, hanem egy bizonyos feladat végrehajtása. E feladat lehet zászlók begyűjtése, bizonyos területek elfoglalása, de van egy roppant érdekes "labdajáték" is. Megunni egyhamar aligha fogjuk a játékot, legfeljebb a sorozatban elvesztett meccsek szeghetik kedvünket. Ez utóbbi dolgot csak azért jegyeztem meg, mert a Bungie.net-en IGEN kemény ellenfelekkel akad össze a jobb sorsra érdemes játékos. Az egyik jenki például barátilag megsúgta, hogy ő napi öt-hat órát Mythezik itt, s már kezdi érezni a játékot (mit mondjak, igen rútul le is nyomott). Erre csak annyit jegyeztem meg, hogy errefelé nem virgonckodna ennyire. Főleg mostanában (gondolom, a legújabb 40%-os ocsmányságról mindenki hallott...).

Alig hiszem, hogy a bevezetőben elkövetett tömjénezésem után bárkinek is bizonygatnom kéne, hogy a Myth mennyire jó játék. Műfajában a tökéletesség határát súrolja, ám én ünneprontó módon most mégis a játék gyengéit boncolgatnám: a helyenként körülményes irányítást és a nehezen áttekinthető játékmenetet. Ez előbbi kritika csak a nehézkes fordulásokra és formáció-váltásokra vonatkozik, s az esetek túlnyomó részében nem is annyira zavaró a dolog. Az már jóval komolyabb gond, hogy a pillanatról pillanatra változó hadi helyzetnek és hihetetlenül gyors játékmenetnek hála, néha fenemód nehéz átlátni a helyzetet. Aztán az állandó perspektívaváltások is gyakran bezavarnak. Jómagam például mindig igyekszem úgy forgatni a játékteret, hogy ami nekem jobbra van, az a kicsinyített térképen is legyen jobbra (tehát a látóterünket jelképező trapéz pont felfelé nézzen).

T.J.

Ezt hívják Blitzkriegnek...

**myth: the fallen lords**

Eidos/Bungie

http://www.bungie.com bungie.net

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95, DirectX-kompatibilis hi-color videókártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Végigjátszani nehéz, abbahagyni viszont lehetetlen

**92%**

# RIV


A játékban a szerzők sajnos nem tudtak levetkőzni bizonyos korlátokat...

## SZÉP, SZÉP, DE...

A Mist – varázslatos grafika, fejtörő kalandelemek, a CD-ROM korai erődemonstrációja. A Mist a hírnevét főként hihetetlenül élethű grafikájával és egyedülálló hangulatával teremtette meg. Sok-sok "követője" akadt, rengetegen nyúzták a korongot. Manapság már szinte törvényszerű, hogy egy nagysikerű könyvnek, filmnek, játéknak megjelenik a második része a kasszasiker reményében. Nohát, ez megtörtént – a karácsony előtti hajrában megjelent a Riven, a készítők csodát ígértek, s az előzetes képek alapján mi is azt vártunk. Ha a grafikánál maradunk, az tényleg csodálatos. A raytrace-elt képek teljesen fotorealisztikusak, mondhatni tökéletesek. Tessék csak megnézi a mellékelt képeket – ember legyen a talpán, aki megállapítja, hogy fényképek vagy a számítógép kreatúrái. A hangok és zenék is teljesen rendben vannak, rosszat nem írhatok róluk.

De! A Riven ugyebár kalandjáték, s jómagam, mint a stílus egyik megszállottja, némi várakozással ültem le játszani. És bizony a Riven nem ütötte meg az én – szubjektív – mércémet. A kalandelemek kizárólag kapcsolók átállítására, gombok megnyomására és néhány dolog megfigyelésére, megjegyzésére szorítkoznak. Nincsenek felvehető tárgyak, gondolkodtató puzzlék, csupán egy gyönyörű, mesebeli környezet és slussz. Ha valakinek elég a látvány, az nem fog csalódni, de aki izmosabb kalandra vár, hoppon marad.

A játékban Atrus feleségét, Chaterine-t kell kiszabadítani Riven szigetéről, ahol Ghen, a gonosz varázsló, feltaláló stb. tartja fogva. Egy világokat összekötő könyv segítségével érkezel Rivenre, éppen egy cellába, ahol rögvest elveszik az útravalóul neked adott "börtönkönyvet", amellyel Catherine szigetére mehetnél. A tolvaj nem örülhet sokáig szerzeményének, mert egy lázadó lelövi, a könyvet magához veszi, és ami igazán fontos: minket kiengedi. Itt kezdődnek a kalandozások a festői környezetben.

Most jöhetne egy lépésről-lépésre szóló leírás, de attól tartok, hogy sokan dühösen vágnák a sarokba az 5 CD-t miután egy óra alatt végignyomták a játékot. Ezért inkább rátok hagyom a felfedezés örömét, s csak a feladatokhoz adok segítséget. Tessék csak felderíteni a szigetet, s ha nagyon elakadtok, akkor lehet a leírásért nyúlni.


A fákat ugyan kivágták, de a belőlük készült kerítés mögött talán találunk valami érdekeset

## AZ ARANYDÓM-SZIGET

A játék a központi szigeten kezdődik, innen kap a többi sziget energiát, valamint itt van a későbbiekben fontos aranyszínű dóm. Szabadulás után menjünk jobbra, fel a lépcsőn, majd balra a forgó teremhez. Az ötszögű termen a két ajtó más-más kijárathoz forgatható, a kijáratok előtt található gombokkal. A gombokon kívül néhol egy kar is található, amivel a ráccsal lezárt kijáratok rácsát lehet felemelni. A hegyről egy másik kijárat is megközelíthető, ha továbbsétálunk lefelé, s átbújunk a zárt ajtó alatt. Az egyik kijárat mögött egy gázcsapot találunk, ezt állítsuk át. Egy másik kijárat a dómba vezet, itt menjünk le a lépcsőn, ki, majd körbe a függőhídon. Néhány lépés után cső fogad egy beugróban, állítsuk át az itt lévő kart, majd menjünk tovább a következő csőig, s kapcsoljuk át azon is a kart. Térjünk vissza a forgó teremen át a kis szigetre vezető hídhoz, s menjünk át. Balra az ajtó mögött egy trónterem-szerűséget találunk két monitorral, valamint egy kart, amely a templom főkapuját nyitja, ami a függővasúthoz vezet. Húzzuk meg, menjünk tovább egyenesen a templomba, majd a főkapun a függővasúthoz, szálljunk be, s irány a Természet szigete – ennyi zölddel és élettel máshol nem találkozni.

## A TERMÉSZET-SZIGET

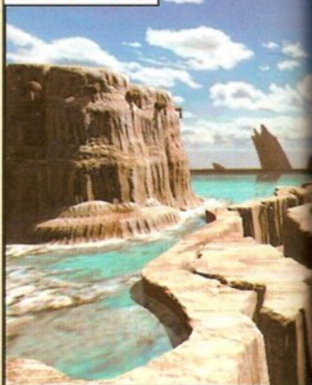
Itt komolyabb feladat vár: a sziklába szerelt fagömbök titkának megfejtése. A lényeg, hogy jegyezzük meg melyik fagömb milyen állati hangot ad ki, majd keressük meg a szigeten a megfelelő állatokat, hogy azonosíthassuk, melyik golyóhoz melyik állat tartozik. (A kacsacsőrű emlősöket nagyon óvatosan közelítsük meg!) Öt állatot kell megtalálni. Ezután keressük meg a falut, menjünk fel a legmagasabb pontjára, s onnan egy vízalattjárót engedjünk a vízbe. Ezután keressük meg a csillét, szálljunk be, s utazzunk a Kísérletek szigetére.

## A KÍSÉRLETEK SZIGETE

A tó közepén lévő kart állítsuk középre, menjünk a nagy fémhenger mögé, állítsuk át a karokat, tekerjük meg a kereket, mire a víz elhagyja a hengert, s a benne lévő platform is lesüllyed. Lépjünk be a hengerbe, s menjünk le az üregbe, mire egy balkonra érkezünk. Innen nem messze létra vezet le a tópartra. Ezt eresszük le, majd lépjünk be a dupla ajtón, s rögvest zárjuk be magunk mögött. Az ajtószárnyak mögött két lejáratot találunk, induljunk jobbra, keressük meg a függőhídon a kapcsolót és állítsuk át. Menjünk vissza az ajtóig, s keressük meg a békafogó szerkezetet. A szerkezet feletti ventilátor az iménti kapcsolónak köszönhetően megállt, így átmehetünk a szellőzőcsövön Ghen laboratóriumába. A lényeg Ghen jegyzete, amibe a kupolák nyitó kódjai vannak beírva. Másoljuk le a jeleket, majd lépjünk ki azon az ajtón, ami előtt kék gömbkapcsoló van. Ezen az úton átsétálhatunk az Aranydóm-szigetre, a dombban a kerékkel kienged-

# A FAN


Ez elmenne a Pacific Blue egyik díszletének is, de hol lehetnek a szöszi lányok?


A tenger közepén sziklakanyon kanyarog

# [RI]VEN[...]
## [FAN]TÁZIA SZÁRNYAIN!

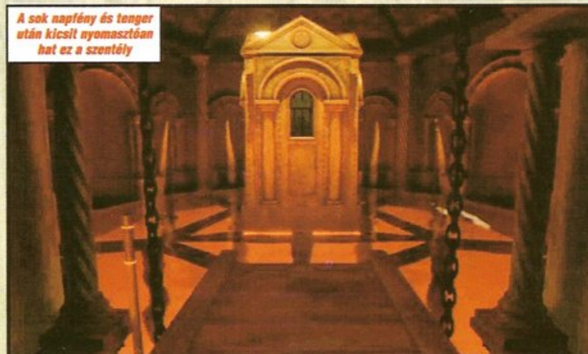
hetjük a körfolyosó hiányzó részét, s forgóteremhez vezető hidat egy karral felemelhetjük. Így már felmehetünk a dóm tetejére is, de az most még korai lenne. Térjünk vissza a Kísérletek szigetére, a kék gömbkapcsolóval hívjuk a függővasutat, s menjük át hozzá a másik ajtón keresztül.

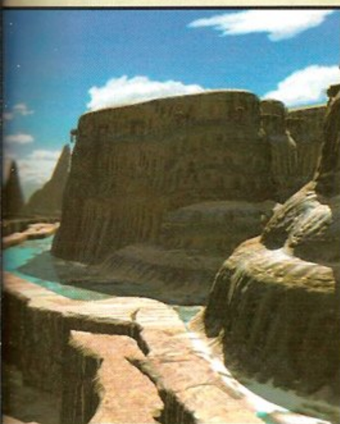
### A TÉRKÉP-SZIGET

Lépjünk be a liftbe, nyomjuk meg a gombot, mire felemelkedünk, s magasról ráláthatunk a szigetre, amin az öt sziget "térképe" látható, s a panelről "bekapcsolhatók". A hegy belsejében található még egy szerkentyű, amely a szigetek 3D-s szerkezetét mutatja. Ezek segítségével lehet bemérni, hogy az egyes szigeteken a forgó kupolák hol helyezkednek el a négyzetrácson (később nagyon fontos lesz!). Térjünk vissza a vasúthoz, forduljunk meg vele, szálljunk ki a másik oldalon, s derítsük fel a sziget többi részét. Ghen menekül előlünk egy másik vasúttal, de ne kövessük, hanem lépjünk be a közeli terembe, ahol a tenger alatti életet figyelhetjük, s megtanulhatjuk milyen színhez milyen szimbólum tartozik Rivenben. Hívjuk az iménti kocsit, s menjünk a Természet szigetére.

### A TERMÉSZET SZIGETE

A lifttel menjünk legfelülre, a forgó kupolához, üljünk a székbe és a bal karral emelkedjünk a falu fölé. A jobb karral bezárhatjuk a vízi őrhely padlózatát. Térjünk vissza a lifthez, menjünk a középső emelethez, húzzuk meg a kart, s lépjünk ki a sárkány száján. A hely itt ismerős, menjünk a vízalattjáróhoz és szálljunk be. Irányítása hasonlít a vasúti kocsiéhoz, az alsó karral a váltókat állíthatjuk. Menjünk arra az állomásra, ahol öt kar állítható, s állítsuk fel őket – így minden állomáson ki lehet majd szállni. A víz alatti szerkezettel menjünk az iskolához, ahol egy fura játék segítségével megtanulhatjuk Riven számait – ez nagyon fontos! Első leckeként fordítsuk le a Ghen könyvében talált jeleket normál számra. Most a járművel irány az őrtorony, húzzuk meg a kart, majd a leereszkedő lifttel menjünk fel. A cella mellett található a cella nyitója, nyomjuk meg, lépjünk a cellába, s keressük meg a földön a kart, amivel eltolhatjuk a falat, s bejuthatunk a járatba. Menjünk el a tengerig, forduljunk meg, s a visszaúton kattintsunk mindig az égőkre, így világos lesz. Egy ajtót is észreveszünk így, nyissuk ki és lépjünk be. Na, itt lesz szükség a fagolyók hátulján lévő számokra, és a hozzá kapcsolódó állatokra. Aki lusta volt erre figyelni, annak egy kis segítség: háromszög alakú hal, béka, kacsacsőrű emlős, fura hal. Jó sorrend esetén megnyílik a teleport a lázadók szigetére.


A sok napfény és tenger után kicsit nyomasztóan hat ez a szentély

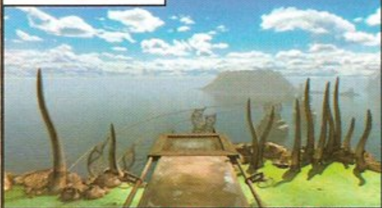


### A LÁZADÓK SZIGETE

Sok mindent nem lehet itt tenni – mindenképpen elkapnak és egy szobába zárnak, ahol nemsokára rád talál egy jóakaró, aki visszaadja a "börtön könyvet", amit a játék elején elvettek. Ezen kívül Chaterine naplóját is átadja. Olvasd át, jegyezd meg és fordítsd el a benne lévő számsort. Mire elolvasod, megjelenik az iménti hölgy egy teleport könyvvel, amely visszavisz az állatos kőtáblákhoz.

### A VÉGJÁTÉK

Most érdemes felkeresni az aranydóm tetejét – itt egy 25x25-ös mátrixban kell elhelyezni a színes golyókat. A mátrixon található a szigetek rajzolata, s a színes golyók a dómoknak felelnek meg. A Térkép-szigeten szerzett tudást kell itt kamatoztatni. A megfelelő színek elvileg a tengerfigyelő teremben bekapcsolható színes lámpákkal azonosíthatók, de ez nem egészen egyértelmű, némi próbálkozás itt nem szégyen. Van egy egyszerűbb út is, a golyók koordinátái a mátrixban (bal alsó sarok a 0;0): piros (8,8), narancs (5,3), zöld (15,24), kék (21,24) lila (1,21). Húzzuk meg a szerkezet melletti kart, s nyomjuk be a fehér gombot. Most már használhatjuk a forgó kupolákat teleportáláshoz. Menjük a legközelebbihez, állítsuk meg az előtte lévő szerkezettel, majd a kupola belsejében a csúszó-lapokat állítsuk be a Ghen könyvében megfelelően a 1-25-ös skálán, majd nyomjuk meg a gombot. Bent teleportáljunk a könyvvel Ghen szigetére.


A siklópálya vége az ismeretlenség ködébe vész

### GHEN VILÁGA

Rács mögé teleportálódunk, Ghent hívjuk a gombbal. Amikor elveszi a "börtönkönyvet" és megkér, hogy használjuk előbb, készséggel tegyünk így. Aki olvasta Athrus könyvét, talán emlékszik: aki másodszorra használja a könyvet, visszajuttatja azt, aki először használja... Pechére az öreg kipróbálja utánunk. Kapcsoljuk be a generátort a teleport könyvekhez, majd menjünk le a hálószobába, s hallgassuk meg az éjjeliszekrényen lévő óra hangját, s jegyezzük meg. Menjünk vissza a könyvekhez, s teleportáljunk az egy négyzetes szigetre, Chaterinehez. A szigeten a liftet az imént hallott hangokkal kapcsolhatjuk be. Chaterine szabad, már csak Athrusnak kell jelezni. Ez tényleg a vége: menjünk vissza a Ghen világába, majd az Aranydóm-szigetre, az első helyszínhez, s onnan balra a távcsőhöz. A Chaterine könyvében talált számok segítségével nyissuk ki a földön lévő vasajtót, amely a lencsét védi. Ezután állítsuk át a bal oldali kart, amely óvja a távcsövet a túlzott leengedéstől, majd kezdjük leengedni a jobb oldalon levő kar és a gomb segítségével. Törjük csak be az üveget, s élvezzük (?) a játék befejező képsorait, ahol a szerelmesek egymásra találnak ugyan, de ... miféle dolog, hogy a lelkes játékos a végén a világegyetemben végzi?

*Gáspár*

**riven**

Broderbund/Red Orb Entertainment
http://www.riven.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, WIN95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, gyors CD

Attól még nem lesz jó egyetlen játék sem, hogy csodaszépen fest

**70%**

Gondolom abban mindannyian egyetérthetünk, hogy a Dungeon Keeper már megjelenésének pillanatában a kultikus játékok pantheonjába emelkedett. Peter Molineux Bullfrogos hattyúdala a Carmageddon mellett talán a valaha megjelent legbájosabb darabok egyike: az egyszeri játékosból mindenképpen kihozza a lelke legmélyén bújkáló “jóindulatot”. Különösen vonatkozik ez például azokra a bónuszpályákra, amelyeken saját alattvalóinkat kell érdemeik elismerése mellett (sőt: -ként) villámgyorsan lemészárolnunk. A játék filozófiáját talán nem is lenne rossz ötlet kötelező tantárggyá tenni a középiskolákban vagy a menedzsertanfolyamokon – a nebulók biztos többre mennének vele az Élet iskolájában, mint az agykontrollal, a pozitív gondolkodással, meg hasonszőrű társaikkal.

Bullfrogék jó ideig erősen titokban tartották, hogy újabb merényletre készülnek a szabadidőnk ellen, de azért a karácsonyfa alá csak odahajintottak egy kis kiegészítőt a játékhoz. Szerény személyem nem igazán rajong a különféle kiegészítőkért, mert rendszerint messziről bűzlenek róluk az üzleti szempontok – de ebbe azért csak merüljünk bele, mert egyrészt a Dungeon Keeper egy ideje a szívem egyik csücske, másrészt most kivételesen egy igen kellemes darabbal állunk szemben.

# THE DEEPER DUNGEONS

## DEEPSHOW

Talán mondanom sem kell, hogy az új pályákhoz szükség van az eredeti játékra is, de ezek teljesen önállóan működnek: nem a már megszokott kis kilátónkból fogjuk sorra meghódítgatni őket, hanem egy szimpla menüből választjuk ki, hogy melyik pályán akarunk játszani. A már teljesített pályák halványabb feliratot kapnak. Az alapjátékkal közös a hi-score lista, vagyis az elért eredményünk az eredeti DK rekordjai közé kerülnek, ha az egyik megnyerése után a főmenüből átkavarunk oda. Mindenesetre érdekesen festett, hogy a harmadik pályán majdnem 8.000 pontot csináltam. Hiányzik viszont a pálya megnyerése után az értékelés, győzelem után csak szimplán visszapottyanunk a menübe.

A mission disk 15 új egyéni és 15 multiplayer pályát tartalmaz. Utóbbiakat majd a kedves olvasó kicsiny baráti körével kipróbálva minősítheti, nekem így karácsony magasságában mindössze anyám állt rendelkezésre a teszteléshez, és lévén ő a konyhán kívül nem képvisel különösebb játékerőt, talán inkább eltekintenék a boncolgatásuktól. Az egyéni pályákat viszont egész karácsonykor folyamatosan gyűrtem, és most, mielőtt még végérvényesen itthagynám eme földi siralomvölgyet, beszámolnék tapasztalataimról. Mindenekelőtt: HÁT A JÓ ÉDES ANYUCIKÁJUKAT! Tömören ennyiben tudom megfogalmazni a véleményemet a pályákról. Az alapjáték tapasztalataiból kiindulva a játékot nem az első pályával kezdtem: gondoltam, az első 5-6 nem is jelenthet különösebb megterhelést stratégiai zsenimnek, szóval kezdtem mondjuk rögtön a menü első részének alján terpeszkedő Abandonnal. Számítottam vagy egy órás partira, de pöttyet tévedtem: úgy negyedik nekifutásra is vagy öt órába tellett, amíg lemészároltam a Jó seregeit. Körülbelül ennyi játékidőre számítsatok a többi pályánál is, ugyanis az összes kiegészítő pálya igencsak méretes egy darab. Az új pályák tervezésénél valószínűleg a legbonyolultabb sakkfeladványok lebeghettek a gonosz elkövetők szemei előtt, mert a játék szabályai nyújtotta összes lehetőséget felhasználták, hogy minél komplikáltabb helyzeteket teremtsenek. Vegyük például az említett Abandont. Itt úgy indulunk, hogy a varázslatok/helyiségek tudományából SEMMI nem áll a rendelkezésre, még impet sem gyárthatunk! A helyiségeket úgy ismerhetjük meg, hogy a meglévő impekkel elfoglaljuk őket – ha rossz irányban ásunk, akkor néhány hős pottyan a nyakunkba, akik ellen impekkel hadakozni cseppet körülményes. Ezen a pályán körbe kell ásnunk a fél világot, míg végre a pálya keleti szegletében megleljük a föld urának tanyáját, amit elég szokatlan módon egy dungeonszív jelenít meg. Addig viszont le kell vernünk legalább 100 (száz!) 7-10-es szinten leledző hőst. Bájos... Miután ősz hajszálakkal jelentősen bővülve átkecmeregtem ezen a pályán, megnéztem, hogy milyen az első pálya: na, ott a portál kiásása után az első beköszönő lényem egy nyolcas szintű Horned Reaper volt, ami ugyebár szinte a siker záloga. A probléma viszont az, hogy ezt a pályát is – akárcsak a többit – úgy tervezték meg, hogy mire betámadhatnánk, a konkurens dungeon(ok) tulaját, az addigra úgy megerősödik, hogy csak a legkörmönfontabb praktikákkal kényszeríthető térdre. Egyébként még nem is az utolsó pálya (Belial) a legnehezebb, ott mindössze a 10-es Avatar és baráti társaságának eltángálása körülményes mulatság. Marhára nem tetszett, hogy néhány pályán limitálva van a lényeim darabszáma – igaz a konkurenciáé is, de ez rendszerint a duplája/triplája az én lényeimnek (például a harmadik pályán nekem max 16 lényem lehetett, az ellenfélnek meg 40). Az viszont marhára tetszett, hogy ügyes ásással a hősök hordáit át tudtam terelni a konkurens keeper területére – és amíg ők egymás mészárlásával voltak elfoglalva, én szépen elfoglalhattam néhány kulcspozíciót, hehehe...



Az utolsó vidám össznépi gyűlés Abandon csekélységünk sújtotta földjén


A végső összecsapás Avatar szerencsétlen utódjával, Belial egykori dungeon szívénél



A nagy hordákban támadó hősöknek azért van némi előnye, csak megfelelő méretű börtön szükséges hozzá

A dobozon és a kísérő füzetkében a szerzők ígérnek egy csomó újdonságot, úgymint:

– továbbfejlesztett grafikát (ez mondjuk nekem nem tűnt fel);

– továbbfejlesztett AI-t (ez feltűnt: a keeperek tényleg jobban játszanak, ráadásul most már ők is használják az eladás opciókat: ha elszigeteljük őket a pénzbányászati forrásoktól, akkor is tudnak aranyat szülni a Workshopban gyártott cuccokból);

– optimális pénzszerzési lehetőséget (VISZONYLAG optimálisat. A pályák méretéből adódóan erre tényleg szükség is van, de az meg egy más történet, hogy erre az optimális módszerre, illetve a hozzá vezető útra azért neked kell rájönnöd...)

Egy szó mint száz: az új pályák kiválóak! – már amennyiben valaki hozzám hasonló fanatikus, és hajlandó egy pályával fél napokat vesződni. Kevesebb cérnával vagy szabadidővel rendelkezőknek viszont nem igazán ajánlatos. Azok inkább Tetrisezzenek egy picit...

*CoVboy*

**the deeper dungeons**

Electronic Arts/Bullfrog
http://www.bullfrog.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P75, 16MB RAM, 4xCD, DOS 6.22/Win95
Ajánlott: P133, 100% SoundBlaster-kompatibilis hangkártya

Óh, bár adnád Uram, hogy minden mission disk ilyen jól sikerüljön!

**92%**

Diablo

# A MÉNKŰJÉT! HELLFIRE

"Hát ennek már épp ideje volt!" – nagyjából ez volt az első gondolatom, mikor végre megkaparintottam a Hellfire-t. Elvégre a Blizzard már jó ideje hitegette a népet egy, a Diablohoz szóló kiegészítő CD-vel. "Új karakterosztály, új szörnyek, új pályák és új varázslatok", hogy csak a legtöbbet hangoztatott ígéreteket említsem. És a Diablo rajongók napról-napra népesebb tábora birkatürelemmel várt. Időközben persze megjelent egy Green Portal névre hallgató izé, amit az élénk fantáziával megáldott kiadó mint "nem hivatalos kiegészítőt" hirdette. Nem hivatalosnak épp nem hivatalos volt, elvégre kiadásához a Blizzard nem járult hozzá (nem mintha kérdezték volna...). Kiegészítőnek viszont nem nevezném, mivel a CD-n szűk 30 Mb-nyi anyag várta a kedves vásárlót (azt, hogy ezek javarészt cheat-programok voltak, melyeket az Internetről bárki letölthetett, csak zárójelben jegyzem meg). Lett is a dologból nagy botrány, anyázás, pereskedés meg hasonlók. Az igazi és egyetlen vesztes persze a már emlegetett vásárló volt, aki a pénzért nem sokat, mondhatni semmit sem kapott. Nekem ez jó időre el is vette a kedvemet minden féle és fajta kiegészítő (mission, data, deluxe edition stb.) CD-től, s a Diablo2 fenyegetően közelgő megjelenését tekintve nem is hittem volna, hogy a Hellfire valaha is meg fog jelenni. De nem kis örömömre megjelent. Mi több, a meglehetősen horrorisztikus előzmények ellenére azonnal be is lopta magát a szívembe. Hogy miért? Mert pontosan azt kaptam, amire számítottam. Se többet, se kevesebbet.

## A SZERZETES

Leginkább persze az új karakterosztály (ez volna a szerzetes) izgatott, elvégre ez volt


Íme a kissé kaotikus grafikájú Festering Nest és egyik barátságtalan lakója

az, ami igazából új ízt adhatott a Diablonak. Elvégre jómagam már mindhárom figurával bejártam a poklot, s nyugodtan állíthatom: mind hangulatában, mind pedig nehézségében teljesen különbözött a játékmenet. Az mindenesetre rögtön egyértelművé vált, hogy a szerzetes igen furcsa karakterosztály. A készítők alighanem minden szerepjáték rákfenéjét, az állandó tápolást akarták kilőni azzal, hogy a szerzetes sem a különféle nehézvérteket, sem pedig a vágófegyvereket nem tudja igazán használni. Mi több, magasabb szinten puszta kézzel harcol a legjobban, s AC-je (azaz védettsége) is bőrpáncélban a legjobb. Ez az ötlet kalandozásaink eleje és közepe felé még egész jól működik, ám a végjátéknál már határozottan idegesítő. Szegény lófarkas barátunk kaphat akármennyi pluszt a védettségére, de hol van ez mondjuk egy Saintly Plate of the Liontól??? Rendben, elég sokáig ez nem gond, elvégre a program nem dobálózik az efféle tápos varázstárgyakkal. Na de Hell fokozaton mégse illik egy szál bőrpáncélban pofozkodni a tucatszámra előrajzó démonokkal! A fegyverek korlátozása már kevésbé fájó pont, mivel a szerzetes puszta kezével is hatalmasakat sebez. S mindennek tetejébe még gyors és pontos is – ebben tehát nincs is hiba. A mágiához szintén konyít őkelme egy keveset, így a harcossal ellentétben egész magas szintre fel fejlesztheti varázslatait. A szerzetes különleges képessége, hogy felderítheti a labirintusban elrejtett tárgyakat, s így sok felesleges mászkálástól menti meg a játékost. Ez mondjuk szerény véleményem szerint nem túl hasznos képesség, főleg a többi osztályéval összehasonlítva. A szerzetes mindent összevetve erősség szempontjából a harcos szintjén áll, s egy kicsit elmarad a tolvajtól. A varázslót már meg sem említem, mivel magas szinten a másik két..., illetve már három karakterosztály a nyomába se ér.

## ÚJ SZÖRNYEK, SZINTEK, TÁRGYAK ÉS EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

Hát ezekből bizony jópár akad, úgyhogy csak nagy általánosságban szólnék az efféle újdonságokról. Leginkább a szörnyek nyerték el tetszésemet, mivel ezek ugyancsak feldobták (s nem egy helyen alaposan meg is nehezítették) a játékmenetet. A legtöbbjük meglehetősen durva példány, tán épp ezért csak az új szinteken találkozhatunk velük. Összesen 29 új rusnyasággal hozhat össze minket a balszerencse, s ezek mindegyike külön grafikát kapott (ezt csak azért emelem ki külön, mivel egy csomó "régi" szörny csak színében és statisztikáiban különbözik egymástól). Visszatérve az új szintekre: ezekből összesen kétszer négy van a Hellfire-ben – amiket az eddigiekhez hasonlóan minden játékban újra sorsol a gép. A Demon Crypt grafikája egészen lenyűgöző, vitán felül ez a Diablo legszebb szintje. A Festering Nest a maga módján szintén látványos, ám az ügybuzgó grafikusok néhol átestek a ló másik oldalára, azaz annyira látványos dolgot akartak összehozni, hogy az már az áttekinthetőség rovására ment. És akkor még visszafogottan fejeztem ki magam. Nem baj, azért ennek is megvan a hangulata...

Ami a tárgyakat illeti, ezekhez túl sok hozzáfűznivalóm nincs. Főleg a unique tárgyak lettek erősebbek (és érdekesebbek), egyébként nem sok minden változott. Az viszont pozitív, hogy az alkotók átírtak néhány igen fontos algoritmust is.


Hmmm... Wai koma statisztikáit elnézve inkább a katakombákban próbálok szerencsét


Se mana, se épkézláb varázslatok – akkor maradok a jól bevált hentes-taktikánál

Például okáért immáron lehet vásárolni a kovácsnál amuletteket és gyűrűket is, s a labirintusok mélyén a szerencsés kalandozó nagy ritkán még apocalypse könyvre is bukkanhat. Az eredeti változatban ilyesmi velem még nem fordult elő.

Jópofa dolog még az is, hogy a karakterek mozgása legalább duplájára gyorsult, azaz a teleport-gyógyítóboszorkány-teleport túrákat jóval rövidebb idő alatt megjárhatjuk. Pozitív. Hopp, majdnem megfeledkeztem az új varázslatokról, holott itt is akad néhány igen használható darab. Elvadult képzeletemet leginkább a Wall of Lightning illetve Immolation nevű támadóvarázslatok ihlették meg, de a többi varázsige is egész használható.

## A NAGYBETŰS NEGATÍVUM

Úgy istenigazából csak egy hibája van a Hellfirenek, de az akkora, hogy először alig hittem a szememnek. Kapaszkodjon meg mindenki: a program csakis single player üzemmódban játszható! Hogy miért, azt tán még a Blizzard fura urai se tudják. Tán attól tartottak, hogy a Hellfire varázslatai és tárgyai felborítják a játék egyensúlyát? Ez persze eleve baromság, mivel az Interneten nyomuló karaktereknek legalább a felén érezni valamelyik cheat-program áldásos hatását. S ez még egy nagyon jóindulatú becslés. Mondjuk a Hellfire ezen súlyos hiányossága rajtam kívül még sokaknak csíphette a szemét, mivel a szóbeszéd szerint már létezik egy kiváló kis patch-file, ami orvosolja e problémát. Hja, az életrevaló számítógépeseken nem lehet kifogni... Amennyiben ráakadok erre a kis programra, a következő Cinkelt Lapokban még mindenképp visszatérek a témára. Amúgy nagyon nem rossz a játék,

Villám balról, agyaras randaság jobbról – egyszóval zajlik az élet

a megszállott Diablo-fanoknak egyenesen katartikus élményt fog jelenteni. De ezt a single-playeres húzás azért akkor sem kellett volna...

T.J.

**diablo: hellfire**

Sierra/Blizzard

http://www.sierra-online.co.uk

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNYOSSÁG | 6 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 6 |
| SZAVATOSSÁG | 6 |
| ZENE | 8 |

Minimum: P75, 16MB RAM, 2xCD, WIN95, DirectX-kompatibilis hangkártya

Egyetlen "apró" hibától eltekintve tökéletes kiegészítő

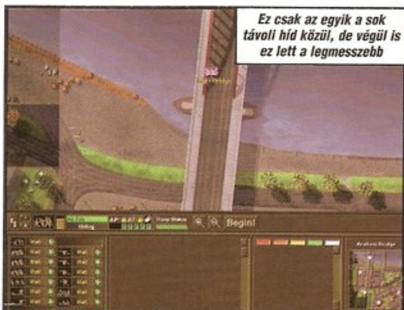
**85%**

# CLOSE

## A HÍD TÚL MESSZE VAN?

A Close Combat körülbelül másfél-két éve jelenhetett meg a magyar piacon, és bár volt néhány elég invenciózus ötlet benne, de különböző okok miatt igazán nagy port nem vert fel. A játék első része a II. világháború nyugati frontjának döntő időszakát, a normandiai partraszállás után kialakult csaták eseményeit dolgozta fel.


A vasútállomás ostroma. A taktikus hadvezér természetesen laposkúszásban közelíti meg a fedezékben levő ellenfelet



Ez csak az egyik a sok távoli híd közül, de végül is ez lett a legmesszebb

Igazán úttörőnek számított, hogy a csaták real time-ban zajlottak, ami akkoriban abszolút nem volt még divatos; továbbá a stratégiai programokban abszolút szokatlan módon csak nagyon kis szervezeti egységeket (rajokat, szakaszokat, maximum századokat) irányítottunk benne, amelyek egyes embereinek tulajdonságai az egymást követő csatákban folyamatosan változtak (különösen akkor, ha meghaltak az előző csetepatéban...). Újdonságai miatt mindenképpen nagyobb érdeklődést érdemelt volna a piac részéről, ha nem lett volna olyan elképesztően gyenge az AI. Volt például olyan összecsapás, amit a szakaszok megfelelő elhelyezésével úgy is meg lehetett nyerni, hogy közben egyetlen parancsot nem adtunk ki.

Most azonban megérkezett a második rész, és ez már igazán méltó a figyelemre, mivel a fejlesztők a kinézetben és a megvalósításában meghagyták az eredeti ötleteket, viszont kiküszöbölték a blődliket. Nemcsak a valós, hanem a Close Combat időszámításában is eltelt némi idő, mert az 'A bridge too far' alcímet viselő folytatás az 1944. szeptemberében lezajlott Market-Garden hadműveletet hozza el monitorainkra, amelyben Montgomery tábornagy egy hatalmas angol-amerikai légideszant hadművelettel három hidat elfoglalva próbált meg áttörni a Rajnán, pontot téve ezzel a háború végére. Mint az a hasoncímű, világsikert aratott könyvből és filmből is kiderült, a híd túl messze volt, és a németek jól elpáholták az angolszászokat – de csak a történelmi valóságban, és azt most kedvünkre átírhatjuk!

A játék teljesen speciális abból a szempontból, hogy embereink, mint valódi katonák vesznek részt a harcban. Azt, hogy milyen gyorsan hajtják végre utasításainkat, befolyásolja fizikai és szellemi állapotuk, s még az is előfordulhat, hogy ránk se bagóznak. Emellett komoly fejtörést okoz a rendelkezésünkre álló korlátozott erőforrások kezelése. A szövetségesek jóval utánpótlási vonalaik előtt harcolnak. A pillanatnyi rossz döntések, egy-egy egység elvesztése az egész háború kimenetelét befolyásolhatja. A nehéz harcok során megszerzett területeket később elveszíthetjük, s ilyenkor újból meg kell harcolnunk értük.



A házak között különösen nehéz dolgunk lesz

Az irányítás kicsit eltér a megszokottól, de az előző részt idézi. Bár a harcmezőn a katonák külön-külön egyénként jelennek meg, parancsokat osztogatni mégis csak egy 5-6 katonából álló szakasznak tudunk. Ha a csapat bármelyik emberén a jobb gombbal kattintunk, piros körvonal mutatja a szakasz összes katonáját (ez elhullotakat is) és egy parancsmenü jelenik az adott pillanatban kiadható utasításokkal.

Sima mozgásnál embereink óvatosan, a terep minden fedezékét kihasználva haladnak a cél felé. Az ennél gyorsabb haladást választva katonáink rohamléptekben célozzák meg a célpontot, de ilyenkor semmilyen fedezék nem védi őket az ellenséges golyóktól. Ezzel szemben a kúszás biztonságos, ámde hihetetlenül lassú módja az előrejutásnak. Célzásnál a katona és a célpont között egy színes csík látszik, melyen a világoszöld rész a biztos találatot jelzi, míg a sötétzöldnél elég kicsi az esélyünk. A piros pontok már lőtávolon vagy a katona látókörén kívül esnek. Minden katona azonnal önállóan tüzet nyit a tüzelési mezejében feltűnő ellenségre, külön tűzparancsot csak akkor kell kiadnunk neki, ha a célját meg akarjuk változtatni, mondjuk össztüzet akarunk zúdítani valamelyik ellenséges alakulatra.

A harcmezőn csak azokat az ellenségeket látjuk, akik valamelyik emberünk, páncélosunk vagy lövegünk látómezejében. Ezt természetesen befolyásolják a környék természetes és mesterséges akadályai, a fedezékeknek tehát nem csak jótékony hatásuk lehet. Ha már a fedezékeknél tartunk, a legbiztonságosabban embereinkkel



Új csaták tervezése


Ennyi paradicsomszószt csak gengszterfilmekben szoktak felhasználni

a magasabb épületek padlásán lehet elrejtőzni.

Menet közben mindenképpen szükség van a gyalogos szakaszok és páncélosaink összehangolt irányítására. A gyalogsági, páncélos és kombinált taktikákat a tréningküldetésekben sajátíthatjuk el, amelyben bizonyos feladatok megoldásával tökéletesen elsajátíthatjuk a program kezelését. Mozgó csapatainkat mindig nagy tűzerővel fedezzük, és mielőtt elindulnánk, lőjünk be minden lehetséges búvóhelyre. A füstgránát szintén hatékony védelmet jelenthet egy rohamban, mert akár teljes sebességgel is rohangálhatunk fedezékében.

A védekező katonák néha olyan ellenségre lőnek, akit nem látunk a képen. Az ellenséget a térképen először egy piros pötty jelzi és látható, amint lő ránk. Tovább figyelve már megjelennek a katonák, de semmi infót nem kapunk róluk. Ha pedig hosszabb ideig látjuk az ellenfelet, ugyanolyan részletes adatokat kapunk róluk, akár saját embereinkről.

A kép bal alsó sarkában csapataink sorakoznak egymás alatt. Az egységek neve és képe mellett az éppen végrehajtás alatt álló parancsokat és az állapotukat jelző keresztet találjuk. A csapat nevén kettőt kattintva gyorsan megtaláljuk őket a térképen. A következő kockában a kiválasztott csapat katonái látszanak (név, mit csinál, milyen fegyvere van, mennyi muníciója maradt, egészsége, idegállapota, kondíciója). Az egyén paraméterei természetesen kihatnak harci működésére is, hiszen egy pánikban levő sebesült (netán egy halott) nyilván nem fog hősies rohamra indulni az ellenséges páncélosok ellen.

A következő mezőben a csata üzeneteit kapjuk. Ezen kettőt kattintva azonnal az esemény helyére ugrunk. Az üzenetek feletti színekkel fontosság szerint szűrhetjük ki a kapott híreket. A kis ablakok felett a státuszsort és benne az aktív csapat adatait találjuk. A hat színes fej a katonák állapotát (zöld – egészséges, sárga – sérült, piros – halott), az AP ember elleni, az AT pedig a tank elleni hatásfokát jelzi. Szimpla ejtőernyősök rendszerint nem rendelkeznek páncéltörő fegyverrel, tehát harckocsikat támadni velük alkalmasint öngyilkos akció.

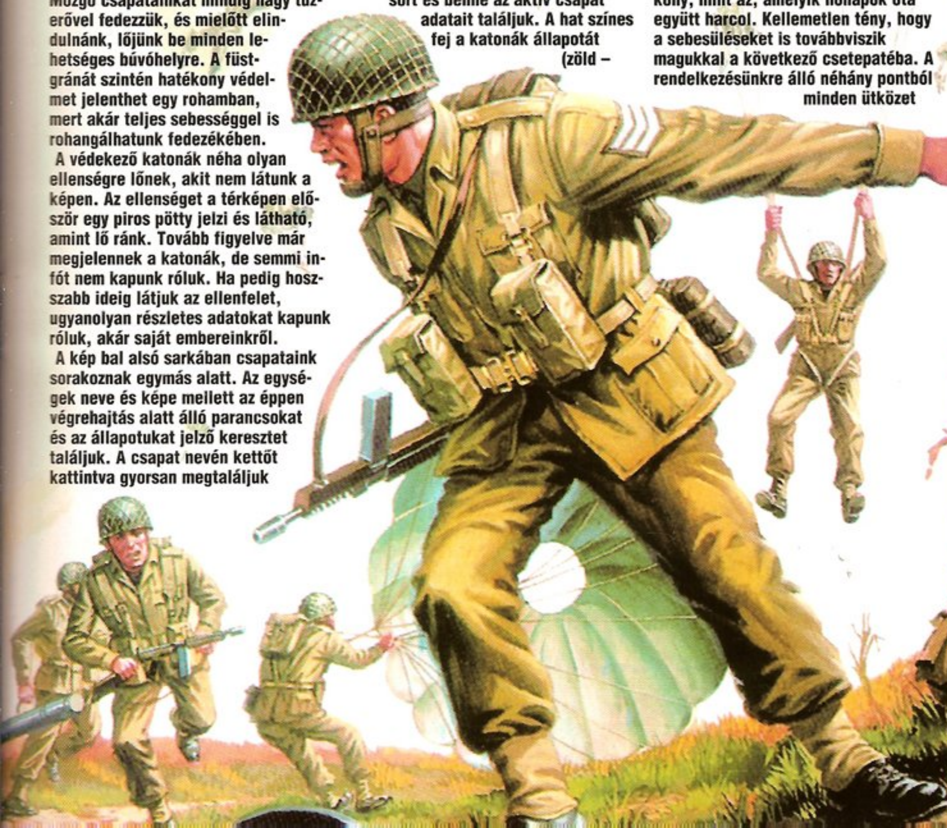
A rengeteg különböző csatát végigjátszhatjuk külön-külön vagy egy teljes hadjárat formájában. A sorozatban a megvívott csaták befolyásolják az egységek minőségét. Egy katona tapasztalata minden túlélt csatával növekszik, s egyre jobban, ügyesebben vesz részt a harcban. A sok újonccal felálló csapat, sokkal kevésbé hatékony, mint az, amelyik hónapok óta együtt harcol. Kellemetlen tény, hogy a sebesüléseket is továbbviszik magukkal a következő csetepatéba. A rendelkezésünkre álló néhány pontból minden ütközet előtt néhány újabb egységet vásárolhatunk, de mivel ezek távolról sem jelentenek különösebben nagy utánpótlást, nem árt vigyázni a csapatainkra.

# COMBAT 2

Egy csatának többféle módon is vége lehet. Az egyik az, hogy elfoglaljuk az ellenfél összes zászlóval jelzett stratégiai pontját (a megszerzett helyekre persze később vigyáznunk is kell). A másik, hogy kilövünk vagy foglyul ejtünk minden ellenséges katonát (a hadifoglyok az őket elfogó csapatot követik, így kiszabadításukhoz ezeket a katonákat kell elkapni). Végül az utolsó mód, hogy ellenfelünk fölényünket látva fejveszett menekülésbe kezd. A végső győzelemhez azonban rengeteg próbálkozásra és igen jó stratégiára lesz szükségünk, hiszen a gép szinte hiba nélkül irányítja saját egységeit. De hát pont ettől lesz érdekes egy játék.

Kellemes meglepetést okozott a Close Combat 2. része, mert gyakorlatilag az első rész összes gyerekbetegségét kijavították benne. Így tehát kötelező darab lesz minden stratégia-fannak, különös tekintettel azokra, akik a II. világháború környezetében érzik magukat otthon.

P.K.



**close combat 2**

Microsoft/Atomic Games

http://www.microsoft.com/games

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

A gyenge bácsikát egy igen izmos öcsike követte.

**88%**

Minden elfogultság nélkül állíthatom, hogy PC-re a legjobb és az egyik legélethűbb autó szimuláció a Screamer 2. Szándékosan használok jelen időt, ugyanis a már régóta várt Screamer Rally nem egészen tekinthető egy teljesen új játéknak (nem véletlenül nincs a cím után a 3-as szám), inkább csak új pályákról, no meg új kocsikról van szó. A furcsa az egészben pedig az, hogy ezt egy cseppet sem bánom, talán azért, mert a Screamer 2 messze meghaladta a korát, és még ma – több mint egy évvel később – is toronymagasan vezeti a maga kategóriáját. A Screamer Rally csak annyiban múlja felül a híres második részt, hogy immár támogatja a 3D-s kártyákat, de még ez az állítás sem állja meg teljesen helyét, hiszen a CD-n találhatunk egy patch file-t, amivel a régi játék is felgyorsított, illetve "pixelmentesített" változatban játszható.

# NINCS ÚJ A NAP ALATT!

# Screamer


Holovácz I és Holovácz II, a légtér urai

### A SZOKÁSOS KÉNYELEM

Grafikailag az egész játék átalakult, rögtön kezdésnek a menürendszert is átformálták – legalábbis ami a külsőségeket illeti. A bejárható előcsarnokot kihagyva egy kevésbé látványos, de talán átláthatóbb menürendszert hoztak létre, amiben viszont ugyanazokat találjuk, mint régen. Mik is voltak ezek? Először is ugyebár az Arcade mód, ami úgy működik, mint egy játéktermi automata. Kezdetben csupán három pályán kezdhetünk ver-



Tisztázzuk akkor a lényeget: a CD-n összvissz 7 vadonatúj pályát találunk, és 4+1 választható autót. Csapatok most nincsenek:



Itt tudunk tönkretenni egy egyébként tökéletesen jól üzemelő autót...


Egy boldogabb új évre koccintottunk

talán a készítőknek nem volt türelmük az autók fényezésével olyan sokat bíbelődni, vagy talán egyszerűen csak fölöslegesnek tartották őket. A járgányok a jól bevált módon most is fantázianeveken szerepelnek, habár nyilván valódi márkákról formázták őket – az egyikben például egy Toyota Celicát ismerhetünk fel, egy másik pedig a Renault Mega-ne-ra emlékeztet. Az irányításon szerencsére nem változtattak: a kanyarokban nagy sebességnél klasszul ki lehet csapni a kocsik farát, a gumik csúszása pedig abszolút az útburkolathoz igazodik. A lehetőségeket tekintve sok változás nincs a második rész óta, tehát a gyakorlott "screameresek" most ugorhatnak egy bekezdést.

senyt, a többire majd csak akkor keríthetünk sort, ha már bajnokságot nyertünk rajtuk. Aztán választhatunk a négy autó közül (két négykerék meghajtású és két első kerék meghajtású típust találhatunk), majd miután meghatároztuk a váltónk típusát (automata vagy manuális) már indul is a verseny.

Ha tétre menő futamokat akarunk nyomatni, akkor a főmenü Championship (bajnokság) pontját kell választanunk. Négy versenyosztályban pontozásos rendszerben próbálhatunk szerencsét, persze először csak a kezdő osztályt választhatjuk. Ott csupán négy pálya van, de ahogy felfelé haladunk a ranglétrán a második ligában már eggyel több, és így tovább. Mindezek kiválasztása után a garázsba kerülünk, benne a négy autóval. Az arcade módtól eltérően itt még a kocsink paraméterein is módosíthatunk, amennyiben a négy rendelkezésre álló "custom" beállítás közül választunk. A szerelőtérben az alábbiakon állíthatunk: kezelhetőség, fékek, gumik típusa, gumik keménysége, első és hátsó felfüggesztések. A beállítások módosításához nem árt érteni valamennyit az autókhoz, mivel a magamfajta kontárok például valószínűleg csak azt érik el, hogy az autó dupla annyira fog csúszni. A kész művünket a save-vel menthetjük el.

A Time Attack leginkább csak gyakorlásra ajánlatos, Free Runt beállítva a végtelenségig köröztetünk. Aki viszont már olyan ász, hogy kenterbe veri a gépi ellenfeleket, az saját magával is versenyezhet: csak be kell kapcsolni a szellemkocsit, azaz a Ghost Cart a Settings menüben. A szellemkocsikat a gép mindig elmenti, tehát a legjobb eredményünk a legelső menet után állandóan ott fog száguldani a pályán.

A Multiplayer menüben a több játékos módra vonatkozó opciókat találjuk. Gondolom a legtöbben csak a kettéosztott képernyős Battle módot tudják használni, de aki teheti, az hálózatban is játszhat (Network), vagy két gépet is összeköthet (Serial Link).

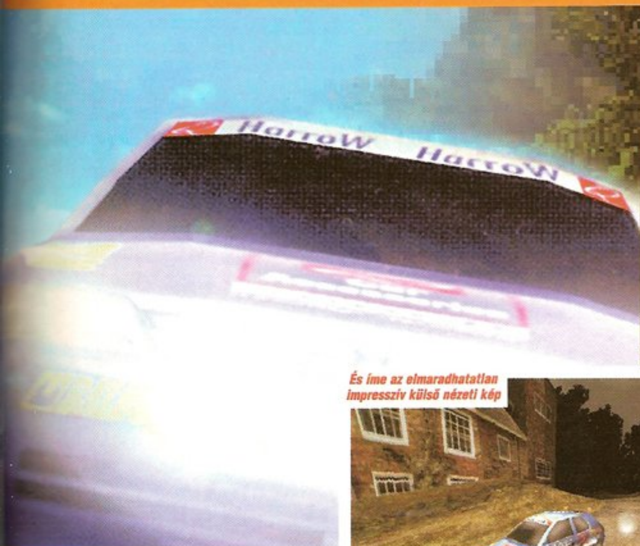
A Settings menüben a program általános beállításait találjuk. Meghatározhatjuk a váltó típusát a bajnokságnál, változtathatunk a grafika részletességén, a kiírt körök számán, vagy módosíthatjuk az Arcade ellenfelek tudási szintjén. Ugyanezt persze a bajnokságnál nem tehetjük meg, hiszen a keményebb versenyosztályokban magától értetődően keményebbek lesznek az ellenlábasaink. A multiplayer játékokban alapbeállításnál egy szimpla párbajt fogunk vívni, de ha kívánjuk, itt a Settings menüben oda is beállíthatunk ellenfeleket. Ezek után a szellemkocsi, a sérülések, és a zene ki/bekapcsolása következik, majd végül az eredményeinket tekinthetjük meg. Hasznos dolog, hogy a legjobb eredményeink visszajátszását – a Ghost Carhoz hasonlóan – elmenti a gép, így a legszebb pillanatokat bármikor (a View Replay opcióval) újra megnézhetjük. Visszajátszásnál a funkció gombokkal többféle nézet közül válogathatunk, ilyenkor van pályamenti nézet is, sőt átválthatunk az ellenséges versenyzők perspektíváira is. Verseny közben visszapillantót is bekapcsolhatunk (M billentyű), de mivel

elég nagy részt eltakar a kilátásból, én nem tartom ajánlatosnak.

### ÚJ KIHÍVÁSOK A VILÁG ÚJ RÉSZEIN

A kocsik közül mindenki kitapasztalhatja, melyik a neki legmegfelelőbb, én kezdetnek a Motrailt tudom ajánlani: közepesen gyors, viszont – lévén, hogy négykerék meghajtású – jól gyorsul, és nehezebben csúszik meg. A harmadik versenyosztálytól azonban azt hiszem elkerülhetetlen lesz a nehézkesebben mozgó, de roppant gyors Sonell használata, hiszen egy lassabb járgánnyal egyszerűen képtelenség a többiekkel tartani a tempót. Egy általános tipp: ha billentyűvel játszunk, indulásnál együtt nyomhatjuk a gázt a fékkel, s így izzítva a motort a megfelelő pillanatban elengedve a féket egy repülő rajthoz hasonló effektust tudunk produkálni. Az első pálya a Kínai Nagy Fal mellett kanyarog: többnyire földutakon, néhol sóderen vezet az út, s egy nagyobb ugratóra is rá kell hajtanunk, ami ráadásul pont egy kanyarban kerül elénk. Az ugratóra lehetőleg egyenesen menjünk rá, továbbá ügyeljünk a kanyarokban a nagyobb göröngyökre, ugyanis azok is úgy megdobhatják az autót, hogy egyből keresztbe állunk. Ha jó íven vesszük a kanyarokat, itt szinte nincs is szükség a gáz felengedésére. Nem úgy a második pályán, Kanadában, ahol egy erdei versenyen vehetünk részt. A füves út amúgy is csúszik, ráadásul egymást érik a kanyarok – csak a faházak mentén van aszfaltozott út. Olaszországban a festői szépségű kisvároson teljes gázzal száguldhatunk át, de kiérve a szabadba rengeteg éles kanyarral kell számolnunk. Arizonában magától értetődően a sivatagban kell versenyeznünk. A sziklás talajon elég széles pálya kígyózik, viszont van néhány hajtűkanyar, és ami a legidegesítőbb: a szűk kanyonban össze-vissza kacskaringózik az út. A svéd rallyn természetesen a hó jelenti a legfőbb akadályt – noha ez a pálya szerintem az előzőhöz képest sokkal könnyebbre sikeredett. A felfagyott aszfaltpálya ugyan elég sikamlós, de a csúszást könnyedén belekalkulálhatjuk a kanyarokba, ha pedig hibázunk – lévén, hogy majdnem végig mélyutakon folyik a verseny – visszapattanunk a pálya széléről. Csak az emelkedőkön kell óvatosan bánni a csúszással. A hatodik futam Walesben játszódik, ez a helyszín a régi angol pálya környezetét idézi. A füvesfás terepen ódon épületek suhannak el mellettünk, és ami újdonság: egy helyen az út kettéágazik. Az utolsó pálya legyen meglepetés, ugyanis eme ismertető elkészítéséig még nem sikerült olyan pengének lennem, hogy eljussak rá, így – ahogy a menüben – számomra is csak egy kérdőjel maradt. Az ellenfelek a harmadik ligában igencsak bekeményítenek: mennek mint az eszelősök, lökdösődnek, szóval elég egyetlen elnézett kanyar, esetleg egy apró koccanás vagy kicsúszás, és máris a többiek porát nyelhetjük.

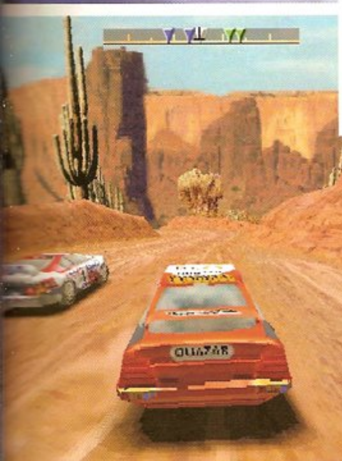
# RALLY







És íme az elmaradhatatlan impresszív külső nézeti kép




Arizona az egyik leghangulatosabb pálya

Ittjóna nemso kára egy élesen kanyarska (bocs, egy rázósabb svédcsepp-kúra után vagyok)

### AZ OSZTÁLYZAT: CSILLAGOS ÖTÖS

Nem meglepő módon a grafika ismét tökéletesre sikeredett – tisztára mintha játékteremben lennénk. A pályák tervezése első osztályú, a látvány – főként ha 3Dfx kártyával játszunk – a közönség morajával és egyéb hangeffektekkel fűszerezve felér egy valódi rally közvetítéssel. A tereptárgyak természetes színükben pompáznak, az autók üvegén a felhők tükröződnek, a gumik pedig füstölnek, illetve a füvet csapják ki. Hirtelen egy nagy csattanás kíséretében oldalba kap minket valaki, mire a járgányunk külseje klasszul eldeformálódik, horpadások teszik olvashatatlanná a szponzoraink nevét és a rajtszámunkat. A pályák változatosságát még az is fokozza, hogy néha köd ereszkedik le a terepre, néha pedig sötétben, a fényszórók világánál folyik a verseny. A Screamer Rally ismét egy hibátlan játék: gyönyörű, jól játszható, és hosszan tartó élvezetet nyújt – mellesleg az már önmagában is hatalmas pozitívum, hogy nem Win95 alá íródott. Még azt sem lehet a szemére vetni, hogy 3D kártyás erőgép kell hozzá (bár kétségtelenül azzal fest a legjobban), hiszen a program VGA felbontással még a gyengébb gépeken is gyönyörű és gyors képfrissítést produkál. Csak egyetlen icipici, apró negatívumot tudok megemlíteni: igazán hosszabbra méretezhették volna az audio track-eket, ugyanis amikor menet közben a CD-lejátszó visszaugrik a zene elejére, roppant idegesítő, hogy egy másodpercre lefagy a verseny. Nehezebb fokozaton pedig elég egyetlen ilyen zavaró momentum, és máris oda az első helyünk.

**V.Z.**

**screamer rally**

Virgin/Milestone
http://www.vie.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Pontosan azt kaptuk, amit a Screamer 2 után elvárhattunk

**94%**

A megszállott stratégák bizonyára egyetértenek abban, hogy a monitorról ránk vigyorgó SSI logónál jobb cégér nem kell egy programnak. Ez volt az egyik ok, ami miatt igen nagy reményeket fűztem a Final Liberationhoz. Elvégre egy ilyen jónevű software forgalmazó cég csak nem blamálja magát a karácsonyi őrület közepén mindenféle szeméttel? A második ok már jóval személyesebb: a játék a Warhammer 40.000 kellemesen elborult világán játszódik, ami különösen közel áll szívemhez. Elméletileg tehát minden adott volt ahhoz, hogy egy újabb remek programmal gazdagítsam a winchesteremen burjánzó káoszt. Gyakorlatilag viszont az installálás után majd lefordultam a székről, mivel az elemi erővel arcomba robbanó borzadály (ez lenne maga a játék) valósággal letaglózott.

Én belátom, hogy egy stratégiai játéknál nem alapkövetelmény a HiColor és SVGA grafika, de azért nem kellene visszatérni az Amigás időkbe. Mint arról a mellékelt képek is tanúskodnak, a Final Liberation igen rútra sikeredett. És akkor még igen finoman fogalmaztam. Akárki is rajzolta meg az egyes csapatokat és magát a tájat, pár hónapot igazán eltölthetett volna néhány művészeti album és tutorial file tanulmányozásával. Még a játék logója is hihetetlenül randa, pedig ezt az egyet azért igazán illett volna korrektül (vagy legalábbis elfogadhatóan) megtervezni. Mindezeken még túl is tettem volna magam, ha a program a maga műfajában egy korszakalkotó, vagy legalábbis eredeti darab lenne. De sajnos nem az. A Final Liberationt csakis és kizárólag a stratégiai játékok megátalkodott szerelmeseinek tudom nyugodt szívvel ajánlani, illetve a Warhammer 40.000 fanatikusoknak.


A képen látható Gargant az ork technika csúcsa. Nagyot lő és csak néha esik ki egy-két csavar a reaktorból

## MI A SZÖSZ AZ A "WARHAMMER 40.000"?

Gondolom sokakban felmerült a fenti kérdés, úgyhogy igyekszem tömör választ adni: egy nagysikerű stratégiai játék világa, amihez több könyv is íródott (a novellák és egyéb kiadványok tucatjairól nem is beszélve). E könyvek közül kettő még ékes magyar nyelven is megjelent, név szerint az Inkvizítor és az Űrgárdisták. Szerény véleményem szerint ezek igen előkelő helyet foglalnak el a sci-fi témájú történek örökranglistáján – mindenkinek csak ajánlani tudom őket. A világról dióhéjban csak annyit, hogy az időszámításunk szerinti 41. évezredben járunk. Az emberiség uralja a galaxis nagyobbik részét, de állandó élethalálharcot vív a többi intelligens fajjal. A félisteni hatalommal bíró Császár leghűbb barátja és hadvezére árulás miatt egy trónprotézis fogja, s csakis telepatikus képességekkel rendelkező fiatalok feláldozásával tartható életben. Birodalma állandó háborúban áll, a félelem, a terror és az erőszak uralkodik mindenütt. Csak a Császár félelmetes hadigépezete óvhatja meg az emberiséget a biztos pusztulástól – orgyilkosok, inkvizítorok, űrgárdisták és hadseregek vívják soha véget nem érő harcukat e világvége-hangulatú díszletek között. Vidám jövőkép, nemde?

Maga a Final Liberation egy "Warhammer 40.000 Epic" nevezetű stratégiai játék feldolgozása, ami Nyugat-Európában (és különösen Angliában) igen nagy népszerűségnek örvend. A gondok egyébként alapvetően itt kezdődnek, mivel a program írói nem feldolgozták, hanem egyszerűen átírták számítógépre az Epicet. Ez pedig szerény véleményem szerint igen nagy öngól, mivel nemcsak hogy nem használták ki a PC-ben rejlő lehetőségeket, hanem mindezt még megfejelték egy alapvetően unalmas és idejétmúlt rendszerrel. Félreértés ne essék: maga az eredeti játék igenis jó és élvezetes – apró figurák százait tologatva, szabálykönyveket lobogtatva, összevissza ordibálva és barátok társaságában játszva. De ugyanez egy PC előtt? Mit mondjak, nem az igazi. Mindezt tán pótolni lehetett volna néhány eredeti ötlettel és egy színvonalas kivitelezéssel, de pont ezek nem tartoznak a Final Liberation erényei közé.

## A VOLISTAD-HADJÁRAT

A játék egy Volistad nevezetű, meglehetősen barátságtalan bolygón játszódik. Sokáig ez egy alapvetően nyugalmas hely volt: leginkább szélfútta, kopár síkságairól és szőrmekucsmás lakóiról volt híres (ez a "ruszki-téma" egyébként az egész játékot végigkíséri). Aztán hirtelen betoppant párszázezer, zöld bőrű és agyaras turista azzal a feltett szándékkal, hogy einstandolják a bolygót – s ez némileg felbolygatta a dolgok megszokott, békés menetét. E jövevények voltak az orkok, akikről leginkább annyit lehetett tudni, hogy erőszakosak, kissé debilek és igen sokan vannak. Emellett félig gombák (legalábbis néhány tudós szerint), s természetüknél fogva imádják a hatalmas hódító hadjáratokat. E hadjáratokat az igen szellemes "Waaaaagh" néven emlegetik maguk között: ilyenkor az egyébként egymást lelkesen gyilkolászó ork klánok összefognak és idegen bolygók tucatjait igázzák le egyetlen hatalmas rohammal. A Birodalom pont attól tartott, hogy Volistad megtámadása egy Waaaaagh kezdete lehet, amit a legjobb még idejekorán megállítani. Meg aztán szegény kis szőrmekucsmásokat is elég keményen zaklatták a (rabszolgaság intézményében semmi kivetnivalót nem látó) orkok, úgyhogy egy kisebb idegenrendész csapat indult útnak a vitás kérdések rendezésére.

Azt hiszem, hogy innen már elég egyértelmű a dolog: a Birodalmi csapatok vezéreként kell az ork-kérdést egyszer s mindenkorra megoldanunk, s visszafoglalnunk Volistad leamortizálódott városait. Alapvetően két helyszínen irányíthatjuk csapatainkat: a véráztatta csatamezőn és egy hatalmas stratégiai térképen, ahol a nagyobb csapatmozgásokat tervezhetjük meg. Ez utóbbi dolog egyébként a látszat ellenére nem egy bonyolult vagy összetett dolog: egy társasjáték táblájára emlékeztető térképen kell az egyes szektorokat visszafoglalni, illetve a folyamatosan érkező erősítéseket szétosztani ezredeink (Regiment) között. Minden tartomány egy megadott mennyiségű erőforrás-pontot (Resource Point) ad, s ebből fejleszthetjük fel a már emlegetett ezredeket. E seregek egyébként már-már misztikus módon kötődnek a négyes számhoz: minden ezred maximum négy századból (Company), s minden század maximum négy szakaszból (Detachment) áll. A századokhoz mindig tartozik egy parancsnoki egység is, akit nem árt különösen óvni a csaták során. A századok illetve ezredek összeállításánál nincsenek különösebb korlátozások: szabadon pakolgathatjuk egymás mellé a nehézharckocsikat, a lovasságot vagy akár a hatalmas harci robotokat is. Mondjuk ezt érdemes maximálisan ki is használni, s minél sokoldalúbb ezredeket összeállítni.

Maga a térképen folyó tili-toli elég egyszerű: egy orkok birtokolta területre benyomulva a támadó ezred és a védekező orkok bőszen egymásnak esnek, a többit lásd az Ütközet fejezetben. Egyébként a több csatát is túlélt szakaszok folyamatosan fejlődnek, míg el nem érik a Veteran szintet. A barcedzett egységek lényegesen jobb statisztikákkal bírnak, mint zöldfülű társaik, s megtörni is lényegesen nehezebb őket. Az Orkoknak megvan az a roppant kellemetlen (ám érthető) tulajdonságuk, hogy időnként vad ellentámadásokra indulnak, úgyhogy nem árt a szervezés alatt álló ezredeket helyőrség gyanánt szétszórni a határvidéken. Ja, és az indulótartományt semmiképp se veszítsük el, mivel ez egyet jelent a játék elvesztésével (elvégre csak itt van űrkikötő).


Bazi nagy hadigépekben persze a Birodalom sem szűkölködik...

## AZ ÜTKÖZET

Maga az ütközet a körökre osztott stratégiai játékok legszebb hagyományait követi – először lepakoljuk a saját térfelünkre a csapatokat, majd fel-



váltva kezdünk lépkedni az ellenféllel. Magát a rendszert akár a Panzer Generalhoz is hasonlíthatnám, bár ez az Epic számára túlontúl is hízelgő lenne. Maguk az egyes parancsok elég egyértelműek, bár néhány érdekesebb ikont (néhány épületes tanáccsal egyetemben) azért megemlítenék:

Next Target: Váltás a következő célpontra. Ez mondjuk igen hasznos opció, mivel a nehezen áttekinthető terepnek és a légypiszoknyi gyalogosoknak hála, elég nehezen felmérhető, hogy az adott szituációban ki kire lőhet és mivel.

Load/Unload Button: Járműre fel! Amennyiben egy gyalogos szakasz közvetlenül egy szállítójármű mellett áll, felszállhat rá. Igen praktikus közlekedési forma az amúgy lassú gyalogság számára – viszont elég veszélyes is. Egy szerencsés találat mindkét egységet hazavágja, s tán mondanom se kell, hogy nem egy nagy kaliberű fegyver akad, ami átlövi a pályát. Fedezékről fedezékre osonva viszont megkímélhetjük katonáinkat az efféle kellemetlen meglepetésektől.

Entrenchment: Ásót elő! A gyalogság beássa magát a szent anyaföldbe, ami "kissé" megnehezíti az ellenség tüzéreinek a dolgát. Hátránya, hogy a beásott egység elveszti mozgáspontjainak felét (bár ha jobban belegondolok, mi a fenének akarnának kimozdulni a biztos rejtekből?).

Air Strike Button: Légitámadás. Értelemszerűen a légierőt vethetjük be ezzel a paranccsal – derék pilótáink annak rendje s módja szerint le is bombázzák a kijelölt célpontot. Érdemes nagyon alaposan átvizsgálni a leendő bombatámadás környékét, mivel egy-egy elrejtett légvédelmi üteg igen rút dolgokra képes. Egyébként légi egységekből nem túl szemkápráztató a választék, mindkét fél egy, azaz egy darabbal rendelkezik.

Codex Encyclopedia: Kódex átböngészése. A játék egyik legélvezetesebb része a Kódex, mivel minden, a játékban szereplő egységről (s magáról a Warhammer 40.000 világáról) olvashatunk rövid ismertetőket. Mondjuk a mellékelt képek színvonaláról jobb szót sem ejteni, viszont maga a szöveg tényleg szórakoztató olvasmány.

Field of Movement: Hová léphetünk? A képernyőn megjelennek a kiválasztott egység által elérhető pozíciók (ezeket sötét kockák jelölik a képernyőn) – igen hasznos kényelmi funkció.

Field of Fire Button: Hová lőhetünk? Nagyjából megegyezik az előző ikonnal, csak ezúttal azokat a mezőket emeli ki a program, melyeket a szakasz fegyvereivel belőhet. Ez tán még az előző funkciónál is hasznosabb, mivel néhány zegzugosabb pálya szinte teljesen áttekinthetetlen – már ami a LOS-t illeti. A tüzérséget egyébként ilyen apró-cseprő dolgok nem igazán hatják meg, jóformán bármelyik mezőt tűz alá veheti a térképen, a látószögtől függetlenül.

Make Buildings Translucent: Átlátszó épületek. Nem árt bekapcsolva tartani, mivel a galád orkok igen nagy előszeretettel sunnyognak az épületek mélyén. Egyébként a program igen érdekesen számolja a fedezék nyújtotta előnyt, mivel tapasztalataim szerint egy rohamlöveg ugyanakkora valószínűséggel lövi ki az épületben rejtőzőket, mint egy géppuska. Ez azért igen sajátos...

Move Units in Formation: Váltás a században mozgás és szakaszban mozgás között. Alapesetben csapatainkat szakasz szinten mozgathatjuk, de ezzel az opcióval akár egy egész századot is egyszerre irányíthatjuk. Ezt mondjuk nem igazán érdemes erőltetni, mivel egy század néha teljesen különböző csapatokból áll. Arról nem is beszélve, hogy gyakran a különféle tereptárgyak is bekavarnak.

## ZÁRSZÓ

Hát, az eddig leírtak (s legfőképp a mellékelt képek) alapján nem hinném, hogy sok hívet szereztem az Epicnek. Pedig annyira azért nem rossz a helyzet, elvégre a játék (még ha ezt a készítők gondosan is álcázták) azért rendelkezik néhány erénnyel. Példának okáért a hadjáratot játszva a gép igen ügyesen és taktikusan bánik csapataival, nehéz fokozaton még a legharcedzettebb Panzer-veteránok is alaposan meg fognak izzadni. Aztán nekem az enyhe heavy metal beütésű zene is egészen megtetszett – bár rövid közvéleménykutatás után kiderült, hogy ezt a véleményt csak kevesen osztják.

Mindezek ellenére az Epic egy kiábrándítóan ötlettelen és színvonaltalan játék, nem is igazán értem, hogy az SSI miként adhatta ilyesmihez a nevét. Tipikus példája annak, mikor egy jól csengő névvel akarnak egy alapvetően középszerű játékot elsózni. Nekem viszont van egy olyan érzésem, hogy ezúttal nem fog összejönni a dolog. Talán legközelebb?

T.J.


A Birodalom tervezői szemmel láthatóan rég feladták az "egy harckocsi-egy lövegtorony" nézetet



Igazi lengyel-stílusú lovasroham készül



Hmm..., lehet hogy szélmalomharcba keveredtem?

OKOS!

**final liberation**

Mindscape/SSI

http://www.warhammer.ssionline.com

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNYOSSÁG | |
| JÁTSZHATÓSÁG | |
| SZAVATOSSÁG | |
| ZENEBONA | |

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95

Ajánlott: sötét napszemüveg...

A rút grafikától, irányítástól és a lego-szerű figuráktól eltekintve jó...

**53%**

# CIVILIZATION II

## FANTASTIC WORLDS

A jelek szerint ez a hónap a kiegészítő, mission, data és hasonló CD-k jegyében fog eltelni. Először a Hellfire megjelenése borzolta fel a Diablo-fanok idegeit, majd a Dungeon Keeperhez megjelent első kiegészítő CD, a Deeper Dungeon okozott sokak számára kellemes perceket (többek között CoVboynak is, aki több napon át ecsetelte kimerítő részletességgel hányattatásainak színes történetét). Ez eddig még rendben is lett volna, de a Civilization2-höz íródott Fantastic Worlds már igencsak gyanús darabnak ígérkezett. Rendben, az eredeti játék élemedett kora ellenére mind a mai napig alapmű. Viszont az eddig megjelent kiegészítőkről ugyanezt aligha mondhatnám el. Ezek közül egyedül a Masters of Magic érdemes szóra – ez elvileg ugyan egy önálló játék, viszont a kezelése és kivitelezése gyakorlatilag teljesen megegyezik a nagynevű elődéddel. A legfőbb változás az volt, hogy a cselekményt áttették egy fantasy világba, s ehhez mérten eszközöltek is néhány újítást a játékon.


Az X-Com vs. Sectoidok meccs végkimenetele még bizonytalan, de a békés döntetlen eleve kizárt

### KÉSLELTETETT ORKAZMUS

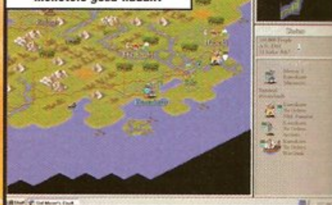
Nos, valami ilyesmit akartak a Fantastic Worlds alkotói is – csak épp anélkül, hogy az eredeti játékon bármit is változtattak volna. Készítettek néhány új térképet, átrajzolták az egységeket és magát a tájat, néhány szabályon módosítottak egy keveset, s íme: kész is a nagy mű. Hurrá. A gond csak annyi, hogy a rendszer, amit El Sid (meg Meier is) zseniálisan kifundált, nem működik minden környezetben. Példának okáért nem igazán alkalmas arra, hogy egy dinoszauruszok lakta birodalmat modellezzen. Meg egyébként is, mi az a baromság, hogy dinoszaurusz-királyok tárgyalnak egymással, míg a tudósaik élesebb karmok után kutatnak?!? Hát itt már mindenkinek elgurult a gyógyszere? Könyörgöm, ha már nem tudnak egy játékhoz értelmes folytatást írni, legalább ne kövessen el rajta csoportos erőszakot néhány mindenre elszánt programozó... Összesen 11 új scenariot és egy internetről legyűjtött válogatást találunk a korongon, s ezek legtöbbje a kreténség és igénytelenség érdekes elegye. Nem tudom, hogy mikor fogják végre észrevenni a Microprose-nál, hogy NEM LÉTEZIK univerzális játékrendszer. Még a Civilization sem az. Minden program egy adott környezetre, stílusra és hangulatra épít – s ezeket a stílusjegyeket bizony baromi nehéz átalakítani. Nem mondom: el lehet készíteni mondjuk a Civilization űrben játszódó változatát is (a dinoszauruszokat hagyjuk, ez eleve debil ötlet), csak épp ehhez nem elég egy kicsit átpofozni a grafikát és a hangokat. Ehhez bizony vadonatúj játékot kéne írni. De épp ez az, amit a Fantastic Worlds készítői minden áron el akartak kerülni. Sajnos.

Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy akad néhány egész jól sikerült pálya. Ezek közül is kiemelkedik a Verne világára épülő scenario, de érdekes még a japán feudalizmust feldolgozó Samurai is. Ám ezek is pont azért lettek jók, mert magát az eredeti játékot nem igazán próbálták meg "átírni". A mitológiai illetve űrben játszódó scenariok viszont a nevetségesség határát súrolják. Például mikor az X-Com pályán a Sectoidokat irányítva átkapcsoltam az egyik városomra, s ott francia divat szerint öltözött dámák jelképezték a lakosságot, komoly kétségeim támadtak a programozók szellemi képességeit illetően. Ami az internetes pályákat illeti, azokra mindezek igazak – csak épp hatványozottan. Egyedül az X-Mas scenario tetszett: ez már annyira őrült és nevetséges ötlet, hogy tetszik. Amikor a Mao Ce Tung fejű ellenséges télapó megjelent egy rénszarvas képében és háborúval fenyegetőzött, majd leestem a székről...


Ez pedig itt Christmas apó, a rettenetes rénszarvas és manócska hordák véreskezű vezére...


Íme: egy még embrionális állapotban leledző elf város

Az egyetlen ok, ami miatt az igazán megszállott Civilization rajongók számára mégiscsak megéri megvásárolni a Fantastic Worldot, az a valóban remek pályaszerkesztő (meg a Verne scenario, természetesen). Immáron nem csak a térképeket szerkeszthetjük kedvünkre, hanem a különféle egységeket, az államformákat, a civilizációs vívmányokat, az egyes tereptípusokat – egyszóval MINDENT. Mi több, az egyes ikonokat is újra rajzolhatjuk! S akinek még ez sem lenne elég, az egy rendkívül összetett eseményszerkesztővel tovább kutyulhatja a játékot. Ez az alprogram egyébként ifjúkorom tanulságos technika óráit idézi a különféle IF meg THEN parancsaival. Először is meg kell adnunk az esemény kiváltó okát (ez lehet egy meghatározott időpont, egy város eleste és így tovább), majd magát az eseményt. Ebbe a kérdéskörbe most nem is mélyednék el hosszabban, mivel számtalan paraméterrel és sajátos szabállyal kell majd elbíbelődnünk. Összegzésképp csak annyit, hogy a különféle eseményekkel nagyon mélyen belenyúlkálhatunk a játék egészébe, s valóban érdekes és egyedi pályákat hozhatunk létre. Hát, ha más miatt nem is, de a már emlegetett pályaszerkesztő miatt a Fantastic Worlds igenis megéri a pénzét. Ennek elle-nére én nem vagyok igazán kibékülve a játékkal, mivel ennél sokkal, de sokkal jobb kiegészítővel is elő lehetett volna rukkolni. Egyszerűen nem tudom elhinni, hogy az egész Micropose-nál csakis és kizárólag (az időközben eltávozott) Sid Meierbe szorult némi kreativitás. Mert a Fantastic World sajna cseppet sem fantasztikus, mondhatni határozottan ötletszegény. Ez pedig nem túl jó előjel nem sokkal a Civilization3 megjelenése előtt...


Valóban ez lenne Japán? S hol maradnak a tömött sorokban menetelő gésa-hadak?

*T.J.*

**civ II: fantastic worlds**

*Microprose*

*http://www.microprose.com*

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

*Minimum: 486/33, 8MB RAM, 2xCD, Win 3.1 vagy Win95, Win-kompatibilis hangkártya*

*Ajánlott: 486/66, 16MB RAM*

**Semmi különös: lehúztak egy újabb bőrt egy szupersztárról**

**60%**





BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

# POPULOUS
## THE THIRD COMING

576 KByte POSZTER



# SID MEIER'S GETTYSBURG!





# CHESSMASTER 5500

## KASZPAROV NYOMDOKAIN!

A sakk talán az emberiség legősibb, leghosszabb történelemmel rendelkező játéka, hiszen szerelmesei már hosszú évezredek óta tologatják bábuikat azon a bizonyos hatvannégy mágikus mezőn. "Feltalálását" tulajdonították már az indiaiaknak, a perzsáknak, a kínaiaknak, az egyiptomiaknak, a majáknak – meg tulajdonképpen az összes ókori kultúrának, amely csak létezett egykoron, hiszen a letűnt civilizációk nyomában áskálódó régészek már annyi dolgot kerítettek elő a föld mélyéből, amely nézetük szerint egykoron sakkbábuként szolgált, hogy a következő pár évezredre meg is van a vitatémájuk.

A sakk népszerűsége egyszerű alapokon nyugszik: a szabályai roppant egyszerűek, következésképp könnyen elsajátíthatók – viszont ebben az egyszerűségben rejlő kombinációs lehetőségek gyakorlatilag határtalanok. (Mint a sakktörténeti "tippekből" is kiderül, az első lépés után 400-nál, a harmadik lépés után pedig már 9 milliónál is több állás létezhet.) Ezen tulajdonságai alapján minden jelenkori stratégiai játék ősét is tisztelhetjük benne. Vagy – tekintve a magyar Kempelen Farkas XVIII. századi "sakkgépét" – akár a számítógépes játékokét is...

Ha már a régészeknél tartottunk, akkor lassan egy "számítógépes archeológus" szükséges a komputeres sakkjátékok történetének boncolgatásához, nemkülönben a legnagyobb sikerű PC-s sakksorozat, a ChessMaster múltjában való kutatáshoz. Mivel nekem asszem nem ez a szakképzettségem, mindössze annyi kommentárt főznék hozzá, hogy – amint azt új verziójának dobozán díszelgő plecsni is büszkén hirdeti – a sorozat különböző részeiből több mint négy és fél millió darab talált gazdára a világon.

Az új részben a készítők igyekeztek ismét felülmúlni magukat: 12 órányi angol nyelvű kommentárt, szabályismertetőt és egyéb szöveget rögzítettek audiofile-ként, hatszáznál is több klasszikusnak számító sakkpartit ágyaztak a játékba (köztük Portisch Lajos és a Polgár-lányok néhány meccsével), továbbá felkérték szendvicsembernek az USA sakksportjának egyik ifjú csillagát, Josh Waitzkint, aki az intro mellett hat kedvenc partijának részletes elemzésével is szerepel.

Indítás után az amatőrök néhány szöveges információt kaphatunk a játék újdonságaiból vagy nagy bátran ("Én vagyok az új Bobby Fisher...") belezuhanhatunk egy új játékba.

Az új parti konfigurálásánál beállíthatjuk az időmérés kívánt módozatát, megfordíthatjuk a táblát, valamint meghatározhatjuk, hogy a két oldalt a számítógép vagy egy játékos fogja irányítani. Előbbi esetben a nehézségi fokozat mellett egy bizonyos "személyiséget" is megadhatunk, azaz a számítógép valamelyik nagymester jellegzetes stílusában fogja vezetni a bábukat. Különösen utálom például Kaszparovot, akinek kedvenc szórakozása, hogy a parti első szakaszában egy-két tiszt és néhány paraszt feláldozásával meghiúsít bármilyen lehetséges védelmet, szépen elsáncol, majd biztos fedezékéből figyeli, ahogy bátor bástyáim vakmerően, ámde az esély legcsekélyebb lehetősége nélkül cikáznak fel-alá a táblán – aztán a végjátékban szépen elpáhol. Profi játékosok kedvéért van még két spéci opció: az egyik a Touching Pieces (ha kikapcsoljuk, akkor a megérintett bábuval mindenképpen lépni kell, már amennyiben ez lehetséges), a másik pedig a Blindfold, vagyis "vaksakk" (az egyik vagy mindkét oldal figuráit nem látjuk a táblán).

A Look&Feel-menüben összesen 25 darab 2 és 3 dimenziós táblát, továbbá 13 3D és 5 2D készletet választhatunk, amelyek között egyaránt megtalálhatóak a közismertek, valamint a történelmi és az ultramodern szettek. Ha valakinek ez esetleg nem elég, akkor tetszőleges táblát definiálhat vagy a játék website-ján további cuccok után is kutakodhat.

Az Action-menüben találunk néhány spéci opciót, amelyekkel felcserélhetjük az oldalakat, lépésre bírjuk a túl hosszan gondolkodó komputert, visszaléphetünk egy vagy több lépést, döntetlent ajánlhatunk, feladhatjuk vagy félbeszakíthatjuk a mérkőzést.

A Game-menüben beállíthatjuk a nehézségi szintet, lekérhetjük/átállíthatjuk az indításnál beállított paramétereket, előállíthatunk egy bizonyos állást, amelyeket sakkfeladványok készítői az Edit-menüben különböző formátumokban kimásolhatnak a clipboardra, és az automatikusan felinstallált Chessmaster true type fonttal kinyomtathatnak. A menüben ezeken kívül még a lehető legaprólékosabban definiálhatjuk az ellenfél stílusának összes elemét, és ezután a számítógép a megadott stílusjegyek alapján fogja kiválasztani a megfelelő lépést. Ugyanitt generálhatunk tetszőleges bajnokságokat is, amelyben tetszés szerint egymásnak ereszthetjük a személyiségek listájából megismert nagymestereket.

A legérdekesebb menü mindenképpen a Mentor, amelynek használatával az egyszeri játékos párezer partival a lehető legjobban kikupálhatja a tudását. Az első ponttal egy gyors javaslatot kaphatunk a következő lépésünkre, a másodikban viszont az analízisre használható idő beállítása után részletes tájékoztatót is olvashatunk a javallott lépésről – vagyis, hogy MIÉRT is célszerű az adott lépés. Ugyanitt találjuk a matthoz vezető legrövidebb utat elemző pontot, továbbá a tanulást támogató lehetőségeket: ebben a kezdők egyrészt megismerkedhetnek az alapvető szabályokkal és játék közben a számítógép a kiválasztott opciónak megfelelően mutatja a lehetséges lépést, a fenyegetett mezőket/bábukat, stb. – a haladók pedig megnyitáselméletet, alapvető stratégiákat és klasszikus stílusokat tanulhatnak.

Summa summarum: a ChessMaster 5500 a lehető legkomplexebb és legérdekesebb játék-, analizáló- és tanítóprogram, amely ebben a kategóriában születetett. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a sorozat eddigi eladási statisztikája, valamint az a szimpla tény, hogy a számítógépes programok és a nagymesterek között rendezett legutóbbi tornán ez a játék érte el a legelőkelőbb helyezést a programok közül. Nyugodt szívvel ajánlható a sakkjáték bármely kedvelőjének.

*CoVboy*



*Akad azért hagyományos készlet is*



*Ördögi kombinációimnak köszönhetően Wellington valószínűleg most is elpáholja Napóleont*



*Ebből a csőkulcskészletből egy roppant bonyolult állást fogok generálni*

**chessmaster 5500**

Mindscape
http://www.chessmaster.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95, WIN95-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: 4xCD, 16 bites hankártya

**A sakkprogramok királya!**

**90%**

# ÉGIHÁBORÚ!

# FIGHTERS ANTHOLOGY

A Jane's Combat Simulations-től már kaptam a kezembe néhány üdvözítésre méltó alkotást, kellemes hangzással cseng ez a név a fülemben. Kíváncsian vettem kezembe "új" programjukat a FIGHTERS ANTHOLOGY-t. A tesztelésre nem kaptam túl hosszú terminust, ezért az idő nem tudta megszépíteni az első benyomásaimat! Most kőkemény tényeket fogok közölni, talán egy kissé tárgyilagosabb stílusban, mint ahogyan az egy szimulátor kedvelő felhasználótól elvárható lenne.

### ELŐSZÖR IS A MÚLT

Bizonyára mindenki emlékszik még az Advanced Tactical Fightersre. "Szőrös is volt, büdös is volt", de értékeltem a másságát, és megpróbáltam ideológiát gyártani a szokványostól eltérő megoldásokra, mi miért jó ebből nekünk, "hú de érdekes, hogy...", stb. A Fighters Anthology eme remekmű bővített, mint utóbb kiderült, toldozott verziója, némi barkácsolással, mellyel elérték, hogy a "kor szavát követve" csak Win95 alól hajlandó elindulni. (Ez már önmagában is nagy hiba, de év végére talán a 3DFX-es verziót is piacra dobják, aminek következtében a grafika és a sebessége marad a régi, ellenben ez a verzió már 64 Mbyte RAM-ot fog igényelni! – Ez csak vicc volt, még ha rossz is! – Az AHX-1 leírásában egy kicsit bővebben foglalkozom a témakörrel.) A program jelenlegi gépigénye Pentium 90, 101 Mbyte winchi hely, és 16 Mbyte RAM. Egyre jobb, ezek után már valami egészen újszerű is következhetett volna, ezzel szemben elindult, a Jane's Combat Simulations-től már jól megszokott intro rövidített verziója (Radio Edit Mini PUB-CLUB Mix).



A felszálló Phantomot nem zavarja a fedélzeten átúszó romboló...

### ELSŐ RÁNÉZÉSRE

A bejelentkező menü ugyanaz, mint az előző részben, változtatás csak a háttérképeknél történt. "A jól bevált dolgokon ne változtass!" – de lépjünk tovább. Mégsem tudom nem észre venni, hogy minden változatlan az előző részhez képest, vagy ha változtattak is valamit, az egyáltalán nem veszem észre. Továbbra is sima küldetések, és missziók hivatottak emelni vérünk adrenalin szintjét. A kreativitás fejlesztéséről a küldetésszerkesztő gondoskodik. A Reference gomb nyomásával mint egy kiállításon, megtekinthetjük repülőgép arzenálunkat. Felötlik bennem egy gyanúteljes kérdés: "Már megint egy sokadik bőr lenyúzásához kell asszisztálnom vajon?!"

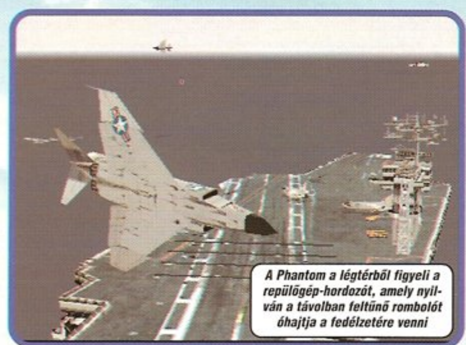
### A JÁTÉK

Kezdem azzal, ami jó a programban. A legfontosabb, ami a szemembe ötlik, az a nagyszerű kézikönyv, amit a programhoz mellékeltek. (Ezt megszokhatták már az olvasók, hogy mindig szóvá teszem, amennyiben érdemes. Egy-egy jól sikerült kézikönyv ugyanis általában tovább szokott használatban lenni, mint maga a program, még abban az esetben is, ha egyébként maga a "játék" hosszú ideig játszható.) További pozitívum, hogy multiplayer opció is van, azaz ha akarnék, nyomulhatnék hálózaton, vagy két gépet összekapcsolva is szórakozhatnék a haverok idegeivel. A játékban összesen 125 féle géppel repülhetünk és legalább ennyi földi, valamint vízi jármű, növeli a "nyüzsi" hangulatot. A repülhető gépek repertoárja biztató képet mutat. Megtalálható többek között az A-7A/E Corsair II, AC-130U Spectre, AV-8B HarrierII, N-2A Spirit, Eurofighter 2000, F-4B/J Phantom, F8J Crusader, F-14 Tomcat, F-16 Fighting Falcon, F/A-18 Hornet, F-22, F-104 Starfighter, F-117A Night Hawk, JAS 39 Gripen, MiG-17 Fresco, MiG-21 Fishbed-C, Rafale C, Sea Harrier FA.2, Su-33 Flanker-D, Su-35, X-29, X-31 EFM, X-32 ASTOVL, Yak-141 Freestyle stb. Természetesen hozzá kell tenni, hogy nem 125 különböző típus, hanem jó pár típus alváltozatai teszik ki a teljes létszámot. A kézikönyvön kívül a gépekről a programból is elég sok információt kapunk, de sajnos nem az összesről. Megtekinthetjük őket 3 dimenziós forgatásban, megnézhetjük a műszerfalukat (a szimulátor-részből ezt úgyis kispórolták), megismerkedhetünk történetükkel, felépítésükkel, és ami a legjobb: néhányukról megnézhetünk egy pár videofelvételt is (a második CD-n).) Talán nem okoz nagy meglepetést, a legérdekesebb manőverek a SZU-35-östől láthatók. Említést érdemel a több mint 100 féle single- és a 6 féle campaign-mission. Repülhetünk többek között Egyiptom, Ukrajna, Oroszország és Vietnam légterében. A pályák változatosak, a repülés közbeni beszólások, rádiózások hangulatosak, a saját pályakészítés lehetősége élvezetes. A legnagyobb értéket a program vásárlóinak gyaníthatóan



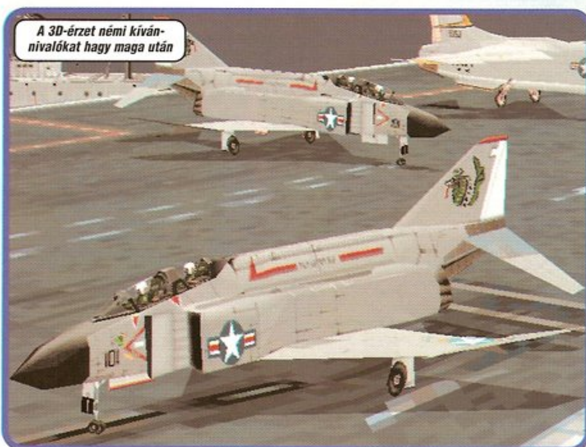
... tehát az abszolút NATO-kompatibilis Szuhoj szinte már fel sem tűnik

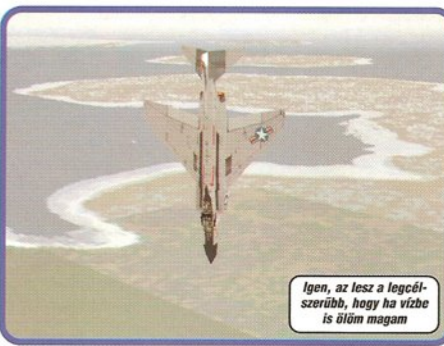
mégis – és ez egyben minősítés is valahol – a mellékelt több száz oldalas kézikönyv fogja jelenteni... (Kitűnő például fotelláb-pótlónak!)
És most lássuk a kevésbé pozitív dolgokat, ami igencsak rányomja bélyegét a játékra. Kezdem a legnagyobb hibával! Ugyanaz, mint az ATF, csak más névre lett keresztelve. Ugyanaz az intro, ugyanaz a menü, ugyanaz a grafika. Minden ugyanaz, kivéve a hardware igényét a programnak, ami jelentősen növekedett, úgy kb. 100-150.000 Ft.-tal. Éljen! Igaz, eddig futott a szuper biztos DOS alatt is, most már csak a rapszódikus allűröktől sem mentes Win 95 alatt, holott a megjelenése, semmit sem változott. Gondolhatnánk, hogy ezek után legalább a sebessége növekedett meg, mint a villám! De nem! Illuzórikus volt az elképzelés. Nekiestünk gyorsan, mert azt reméltük, hogy egy ilyen "matuzsálem", az "őskorban" megírt program egy Pentiumon majdcsak brillírozni fog... Lehangoló volt az eredmény. Le kellett butítani a grafikát ahhoz, hogy életszerű legyen a repülés. Tipikus szindróma: vagy szuperszép a grafikám, és az állóképek slide-showját C-64-es sebességgel vagyok kénytelen végigszenvedni; vagy gyors, de C-64-es rondaságú kockaképek süvítenek a szemem előtt. Pedig a tesztgépre (ami egy P166-os 48 MByte RAM-mal, megerősítve egy 3DFX kártyával) nem az a jellemző, hogy csigaként vánszorog – ő azért ennél, többet szokott produkálni. Jut eszembe: a program semmilyen 3D kártyát nem támogat, fölrakja a DirectX5-öt és kész. Mint aki jól végezte dolgát, a maga részéről mindent letudott. A repülőgép-hordozó fedélzetéről végignéztem egy Hornet felszállását. A külső nézetet úgy állítottam be, hogy a gép felém közelítsen. Érdekes volt felfedezni, hogy az egyébként 3 dimenziós repülőgépben, egy két dimenziós, kartonlapra festett pilóta ül. Más: nemegyszer előfordult, hogy a repülőgép-hordozó fedélzetén a tükörbe nézve majdnem szívgörcsöt kaptam a rémülettől, amikor megláttam, hogy a besorolt gépek között a fedélzeten (!) egy fantom hajó úszik keresztül.
Az ATF-ben még elnéztem afelett, hogy minden repülőgép műszerezettsége (műszerfalról nem beszélhetünk, mert az egyes műszerek tologatható ablakokban jelennek meg a képernyőn) ugyanaz. Azt azonban már nem tudom tolerálni, hogy a különböző repülőgépek irányítása, repülési tulajdonságai teljes egészében egyformák, holott a valóságban ez még az azonos típuscsaládon belül sem mindig igaz. A bombázók mintha lustábban fordulnának, de szinte elhanyagolhatóan kicsi a különbség... (Egyébként az ilyen különbségek csak egy nagyon gyors grafikájú programban érzékeltethetők tökéletesen...) Játék közben inkább érezhetjük magunkat játékteremben, mint egy kiképző bázis szimulátor termében. Kevés benne az izzadtság szag (a játékteremben talán még ebből is több van), a légi harcok fotelből, fél kézzel is levezényelhetők. Természetesen ha valaki csak erre vágyik, még remekül érezheti magát a program társaságában. További "érdekesség" még, hogy mindegy milyen függesztményeket szerelek a gépre, az játék közben nem jelenik meg a törzs, vagy a szárnyak alatt. Ha már egyszer van külső nézetem, akkor illene ilyen "apróságokra" odafigyelni. A következő "agyament ötlet", hogy minden gépre fel lehet szerelni akár az ellenfél fegyverzetét is. A Szu-35-ön felfedezett USAF felségjelről pedig mindenki gondoljon azt, amit akar... Még akkor is, ha "ez csak játék, és itt mindent meg lehet csinálni", vannak határai az alkotói szabadságnak. A szimulátorok lényege az lenne, hogy a lehető legnagyobb mértékben közelítsenek a realitáshoz. Lehet, hogy előbb festenék az eget citromsárga-zöld csíkosra a magyar légierő műszaki tisztjei, minthogy a NATO-hoz való csatlakozás jegyében a MiG-21-es alá megoldják a Maverick rakéta csatlakoztatását... (Hacsak nem hegesztéssel – az ötletet Törv.védi!) Úgy tűnik, túl nagy falatnak bizonyult a felülelni kívánt témakör a szerzőknek. A rossz koncepció, és az erőltetett mennyiség sajnos most egyértelműen a minőség rovására ment.


A Phantom a légtérből figyeli a repülőgép-hordozót, amely nyilván a távolban feltűnő rombolót óhajtja a fedélzetére venni

## A BILLENTYŰZET KIOSZTÁS:

| | |
|---|---|
| Space: tűz | H: fékezőhorog |
| Enter: célbefogás | F: féklapok |
| O: fegyverzetblokk nyitása | C: időgyorsítás |
| 2-5: sebesség | A: autopilóta |
| 6: utánégető | I: radarváltás légi/földi |
| {}: fegyverzetváltás | B: kerékfék |
| Shift 1-Ö: műszerek | + -: zoom |
| F1-F10: gép nézetek (külső/belső) | U: IFF |
| Backspace: kabin keret ki/be | R: radar ki/be |
| End-PgD: oldalkormány | Ins-Del: rakétazavarók |
| G: futómű ki/be | J: radar JAM |


A 3D-érzet némi kívánnivalókat hagy maga után


Igen, az lesz a legcélszerűbb, hogy ha vízbe is ölöm magam

### ÖSSZEFOGLALVA

A program semmiben sem változott a javára az 1996-os ATF óta. Kapott néhány új missziót, pár új gépet, egy új operációs rendszert (a hátrányára!), és kész. Szerencsésebb lett volna Mission Disket kiadni az ATF-hez, mint új név alatt piacra dobni egy még csak nem is kellő mértékben felkozmetikázott programot. Akiknek mégis ajánlani lehet a FIGHTERS ANTHOLOGY-t, az a fiatalabb korosztály, vagy azok akik még most kezdenek szimulátorokkal ismerkedni, mert tanulni lehet belőle, ugyanakkor nem lehet figyelmen kívül hagyni a videók, leírások és gépek tömkelegét a 2 CD-n.

*Sz.JVC.*

**fighters anthology**
Electronic Arts/Jane's Combat Sims
http://www.ea.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P120, 6xCD

Kisdedeknek tökéletes, mert sok szép kép és videó van benne...

**49%**



# AZ ELSŐ POFON A LEG

Az Apache Longbow és édestestvére a HIND "etalon" helikopterszimulátorok megjelenése óta több trónkövetelő is jelentkezett már, igaz hiába! Ebben a cikkben egy újabb próbálkozót teszünk a mérleg másik serpenyőjére...

A program minden egyes indításánál a belépési kódunk, vagy nevünk megadásával "LOGON" kerülünk a főmenübe. Itt stílszerűen egy Multi-Functional Display (MFD) "élő", világító keretgombjaira bökve választhatunk öt opció között:

– "Jump In!": Nincs eligazítás, nincsenek rádió üzenetek, azonnal egy szimpla misszióba csöppenünk.

– "Simulator" (nem túl régen reklamáltam egy cikkemben, hogy milyen jó is lenne egy szimulátor a szimulátorban – ezek szerint nem is volt annyira elrugaszkodott ötlet.) Nyolcféle dolgot gyakorolhatunk: Irányítatlan rakéta-, Hellfire-, TV-vezérlésű, Tow/b tankvadász-, Sidewinder repülő/helikoptervadász rakéta-, Gun (gépágyú)-lövészetet, valamint leszállást terepen, vagy egy tengeralattjáró (!) fedélzetén.

– "Mission": Választható területek a világ három "forró" pontja (kolumbiai fűnyesők, orosz tajgírok, és a líbiai buckalakók) között. A feladatok meghatározásánál az aktív kártyakeverők képeivel is megajándékoztak bennünket. Amennyiben az utcán szembetalálkoznánk valamelyik kolumbiai drog báróval, vagy magával Nemerov tábornokkal, nem tanácsos a "tegnap éjjel jól szétkentem csapataid száján a szószt" kuplészöveggel üdvözölni őket...

– "Modem/Network play options": beállítások falka-játékosoknak.

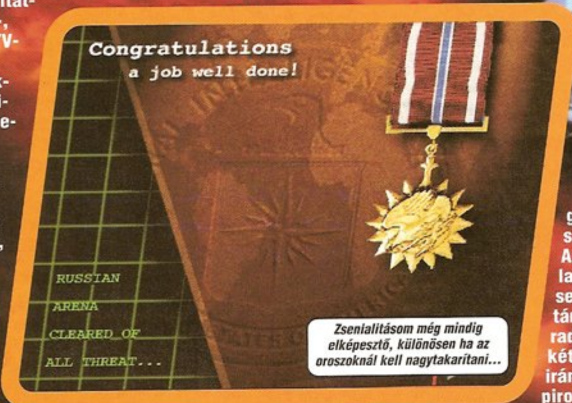
– "Preferences": a képernyő felbontások, a hanghatások, az irányítóbillentyűk, és a helikopter modellünk beállításai.

AHX-1-esünket általában egy B-2-es bombázó fedélzetéről, ritkábban tengeralattjáróról indítják, ezért a bevetések a célterület közelében, azonnal (el)emelkedett hangulatban kezdődnek (nem kell létrán caplatni, becsatolni, checkelni, felkapcsolgatni, melegíteni, engedélyt kérni, uncsi útvonalat repülni stb).

## AZ AHX-1 FEDÉLZETÉN

Néha dumcsiznak hozzám, különböző üzeneteket is kapok, mégis egyedül érzem magam. Mivel nem sok segítségre számíthatok, felmérem, mi a kórságra ültetett fel Mr. CoVboy & Tsa-i már megint...

Szerencsére a kesztyűtartóban megtalálom a gépkönyvet, így a "baby" meghódításával gyorsabban haladok. Az Instrument Panelen, mint az általam jobban ismert HUD-okon, felfedezem a bólintási- és dőlési- szögeket jelző szimbólumokat, a sebességmérő indikátorát, magasságmérőt, időmérő órát, iránytűt a fordulópont szimbólumával, és a B-2 másodpilótájától kapott üzenetek szöveges megjelenítőjét. Ha először repülnék hasonló szerkezeten, boldog lennék az örömtől, most azonban hamar kiszúrom, hogy a világos zöldben pompázó megjelenítő színt, annak árnyalatait, változtatni nem tudom. Bizonyos hátterek, vagy az ég kékje előtt nehezen olvashatók az adatok, kápráztatnom kell a kantinfüsttől amúgy is begyulladt szemeimet.




Zsenialitásom még mindig elképesztő, különösen ha az oroszoknál kell nagytakarítani...

Az RWR display már "színesebb", rakéta megtámadtatás esetén radar-irányítású rakétánál zöld, infra-irányítású rakéta esetén piros "T" figyelmeztet a veszélyre. További figyelmeztető lámpácskák kaptak helyet a nem megfelelő magasság (Low\High Altitude), kevés üzemanyag (Low Fuel), és központi rendszer meghibásodás (General Caution) esetére.

## MFD ÜZEMMÓDOK:

Tactical Situation Display: első ránézésre erre mondanánk, hogy igen, ezt ismerjük, ez a radar-képernyő. Itt jelennek meg 360 fokos szögben a földi- és légi célpontok szimbólumai, irányuk, hovatartozásuk (barát: zöld, passzív ellenség: szürke, támadó-ellenség: piros, a fegyverzetem által befogott: kék), távolságuk (1, 2, 4 és 8 mérföldes bontásban), szimbólumuk (légi célok: kör alakúak). A téma kevésbé ismerőinek lehet érdekesség, hogy a radar-információkat – mivel saját radarunk nincs –, egy szupertitkos adatátviteli rendszeren keresztül, a B-2-es bombázó fedélzetéről kapjuk.

Flight Plan: leegyszerűsítve egy digitális térkép, melyen megjelenik a tervezett útvonal, fordulópontok, leszállási pont, ill. a műholdas navigációs rendszernek köszönhetően folyamatosan nyomon követhetjük pillanatnyi pozíciónkat, haladási irányunkat az adott célterület fölött.

Weapons: a fegyverzet megjelenítő, az élesített, ill. az egyéb fegyverek betűjele, és darabszámának feltüntetésével. Betűjelek: T-Tow rakéta, H-Hellfire rakéta, C-Chaff, F-Flares, R-nem irányított rakéta, TV-TV-irányítású rakéta, SW-SideWinder légiharc rakéta, G-Gépágyú.

System Status: helikopterünk sérüléseit, különböző meghibásodásait kísérhetjük figyelemmel.

## MÉRLEGRE HELYEZÉS:

A bevezetőben már említettem, hogy kemény megmérettetésnek néz elébe a program. Ellensúlyként az általam etalonnak kinevezett két testvér-program közül az egyértelműbb elnevezés miatt a HIND-et fogom használni...

Kezdjük a gépigénnyel! Minimális ill. (ajánlott) hardware igény: Pentium 120-as (166-os MMX) processzor, 16 (32) Mbyte memória, 15 Mbyte (70 Mbyte a Full Install-hoz) szabad terület a merevlemezen, DirectX kompatibilis (SoundBlaster-kompatibilis 32 vagy 64 bites) hangkártya, 1 MByte-os (2 Mbyte-os PCI ) VGA kártya, Windows 95-ös operációs rendszer,






"Nem térkép e táj..." – mondja a költő, amihez én csak annyit tudok hozzátenni, hogy műholdfelvétel

# X-1

Windows 95-ös kompatíbilis joystick, 4-szeres CD-Rom.
Ha csak azt venném alapul, hogy a HIND 486-os procival is elfogadhatóan futott, ifjabb, és gazdagabb apukával rendelkező olvasóink bizonyára menten a kőkorszaki

# AGYOBB

szaki fejét követelnék, amiért a korral, fejlődéssel (szerinte a most már egyre inkább gusztustalanul ráerőltetett üzlet- és piacpolitikával) haladni nem nagyon akaródzó nézeteinek, hangot adni merészel.

Tanmese: Mi, akik még a jó öreg C-64 szárnyai alatt kezdtük magunkba szívni a számítástechnikai kultúra alapjait, jobban emlékszünk arra, hogy bizony egy-két év alatt mekkora óriásit fejlődtek az egykori játékprogramok, anélkül, hogy félévenként "bővíteni", ne adj' Isten cserélni kellett volna, az akkor még szeretett, imádott számítógépet! Sokszor néztük hitetlenkedve, hogy meddig lehet elmenni, hogyan lehetett még ezt, vagy azt is belevarázsolni a mai szemmel már hihetetlenül picike, 64 Kbyte-nyi memóriába! Felnéztünk a "kóderekre", akik a maguk kis világában igazi zseninek számítottak. Aztán elérkeztünk egy határhoz, aminél már továbblépni tényleg csak az újabb technika segítségével volt lehetséges, ez volt az "Amigás-korszak", de itt a gépcserével valóban hatalmas minőségi ugrás következett, kaptunk is valamit a befektetésünkért. Sokkal gyorsabb, és szebb grafikát, nagyságrendekkel jobb hanggal. Jobban hasonlított egymáshoz a "Szancsó" gépe a "Kefééhez", sokkal szabványosabb volt az egymásnak átadott ismeretanyag.

Nem volt annyi ismeretlen eredetű lefagyás, és az operációs rendszer feltalálójának anyukája sem csuklott annyit, mint manapság. Lerágott csont szidni a Win-95-öt, de képtelen vagyok hozzászokni, hogy 2-3 havonta le kell törölnöm, majd installálnom, mert egy balul sikerült telepítési kísérlet után a legkülönbözőbb agyrémeket képes produkálni, amin még a törlés nélküli újra "felrakás" sem segít. Tehát visszatérve az eredeti témához: ha a HIND-nek csak az lenne az egyetlen pozitív tulajdonsága, hogy az még DOS alatt, és 486-os procival is remekül futott, már ezek a tények is fényesebben csillogtatnák szememben rotorjának lapátjait.

De, hogy senki se vádolhasson elfogultsággal, nézzük az összehasonlítás további szempontjait: - grafika, - hanghatások, - sebesség, - játszhatóság, - hangulat, - feladatok összetettsége, - pilóta iskola (szimulátor jelleg).

Grafika: Önmagában szebb, mint az etalonok vektorgrafikás tája. Sokan esnek hasra a foto-realisztikus tájak látványától... Mivel általában a sebesség rovására szép a "tájkép", nekem fenntartásaim vannak velük szemben...

*Az Apache-ban sokkal jobban élt* a táj, felejthetetlen élményt adott, amikor a repülőtéren felszálláshoz besoroló gépek fölött átrepültünk, majd ugyanezek a gépek a frontvonalhoz közeledve megelőztek, és előkészítették a terepet a további egyengetéshez... A HIND-ben az emberkék gépem meglátva fejvesztve menekültek, vagy álltak céltáblát, még paradicsompürévé nem darálták őket lövedékeim.

Hanghatások: majdnem ugyanaz, a HIND motorzúgása mégis tovább volt elviselhető.

Kedvenc képernyőm a töltögetés...

A tájkép ugyan nem rossz, viszont a szépség a sebesség rovására megy

Sebesség: lassabb, mint az etalon programoké volt, holott a szimulátoroknál (egy helikopternél pedig főleg!) jóval lényegesebb a sebesség, mint a látvány!!! Jó lenne, ha ezt végre felismernék a szoftvergyártók is. A lebegés érzékelése, a finom elmozdulások, amit egy-egy széllöket okoz, a 3 dimenziós térben való csúszkálás, bólogatás, pörgés százszor többet ér, minthogy az egymást követő állóképeken össze tudjuk számolni, a kilométerkő tövében enyésző fűszálak számát!

Játszhatóság: A HIND-del, de főleg az Apache-csal hónapokig játszottam, végigrepültem bennük szinte minden küldetést. Velük meg kellett tanulni repülni, hogy egy nagyon sok pontot érő bevetés pontszámait nehogy letörölje egy, a leszállás fázisában kerekedett légörvény. Az AHX-1 még nagyon friss ahhoz, hogy meg tudjam jósolni, meddig tartom rá érdemesnek, hogy vinyómon foglalja, a mintegy 10-11 megányi helyet. A vezetéséről viszont elmondhatom, hogy jóval egyszerűbb, mint a versenytársaké. "Mazsolák" festhetik rá a T betűt.

Hangulat: az Apache Longbow már a felszállásnál olyan hangulatot sugárzott, amelyet teljes egészében már a HIND-be sem tudtak átvinni a szerzők. Talán az a fergeteges nyüzsgés – ami egy hadigépezet beindulását annyira jellemez – volt az, ami ilyen emlékezetessé tette számomra.

Az AHX-1-ben bár láthatók harckocsioszlopok, ide-oda száguldó dzsipek, ellenséges helikopter *géppár, de mintha statiszták lennének* egy filmfelvételen, nem igazából a dolgukat végzik, hanem esetlenül kerülgetnek, ahogyan azt a rendező bácsi elvárja tőlük a hangosbeszélőjén keresztül. Mint amikor a fagyi visszanyal: érdekes, de nem ez a dolga...

Feladatok összetettsége: Egy ebéd elkészítése a piaci bevásárlástól, a terítésig, tágabb értelemben a mosogatásig tart. Az AHX-1 úgy "főz", mint ahogy a TV-szakácsoktól szoktuk látni: minden előkészítve, nekünk már csak a fortyogó vízbe kell szórni az apróságokat. Közben elmarad az élvezet, amit a hagyma felszeletelésénél érzünk...

Pilóta iskola: Természetesen badarság lenne azt állítani, hogy az Apache vagy a HIND megjelenése után apró helikopter-vezetők kezdtek el rohangálni az utcán, akikre fejvadász cégek csaptak le, jobbnál jobb állásajánlatokkal. Mégis magasabb iskolának éreztem az ott szerzett tapasztalatokat. Igaz, az egyetem elvégzése előtt ki kell járni a középiskolát is...

A program tehát megmérettetett, és ha könnyűnek nem is, de az etalonoknál könnyebbnek találtatott.

*SzJVC.*

**ahx-1**

GT Interactive/Pixel Multimedia
http://www.gtinteractive.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, WIN95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166 MMX, 32MB RAM

Kedvet kaptam hozzá, hogy az Apache-ot újra elővegyem...

**73%**

# ARMORED FIST 2
## M1A2 ABRAMS

Mostanában rendesen dugig vagyunk szimulátorokkal. A különféle azonosított repülő objektumokat feldolgozó játékok lassan már a fülünkön folynak ki, bár tegyük hozzá, hogy a fejlesztők elsősorban az égi áldást részesítik előnyben: a földhözragadtabb témák (teszem azt: tankok) közül a tavalyi évből maximum az Interactive Magic iM1A2 Abrams című játékát tudnám megemlíteni. Szóval amikor az Armored Fist 2 hangos dübörgéssel begördült a boltok polcaira, korunk páncélos hadviselésének utolér(t)hetetlen zsenije, Guderian és Patton tábornokok méltó utóda, a sokszoros Panzer General-bajnok, a legyőzhetetlen zseni (és még sorolhatnám, de született szerénységem visszatart, hogy tovább minősítsem magam) úgy döntött, hogy ő kerekít egy helyre kis ismertetőt a játékról. Igaz ugyan a játékban ide-oda dübörgő Abramsek csak elég távolról emlékeztetnek jól megszokott Tigriseimre és Shermanjeimre, meg egyébként is inkább csak az általános stratégiai direktívák megszabásában csillog igazán zsenialitásom – na de egyszer már vezethetek én is egy tankot, nemde?!

Miután hideg verejtékben úszva sikerült a játék setupjával megértetni, hogy az ott tényleg egy Soundblaster-kompatibilis hangkártya, a nevünk megadásával kezdhetünk új karriert, amelyben összesen hat hadműveletnek futhatunk neki. A Szovjetunió összeomlása után természetesen megváltozott a Nyugat ellenségképe, de mivel bizonyos beidegződések még mindig élnek, a rossz fiúk természetesen még mindig szovjet mintájú fegyverzetekkel próbálnak bennünket eliminálni. A helyszínek meglehetősen változatosak: gonosz fegyvercsempészeket hajkurászunk Mongóliában, ENSZ "békefenntartó csapatok" (imádom ezt a kifejezést!) leszünk Afrika és Belorusszia közepén, vagy esetleg a csúnya irániakat gyepálhatjuk, akik nem átallották megtámadni a baráti Törökországot és Irakot (sic!). A modern hadviselésben a Rambo-szerű magányos hősök ideje már lejárt, tehát mi sem kizárólag egy szál Abrams harckocsiba öltözve mentjük meg a békét, hanem csapásmérő erőket irányítunk: Abramsekből és M3 Bradley könnyű harckocsikból álló harckocsi szakaszokat, -századokat, netán -zászlóaljakat, amelyeket Apache helikopterek támogatnak a levegőből és a nehéztüzérség a hadászati mélységből. Mivel a házat sem a tetején kezdik el építeni, mindenekelőtt a Palm Twentynine "hadjárat" küldetéseiben, az amerikai tengerészgyalogság kaliforniai kiképzőbázisán ismerkedjünk meg a tankparancsnokok alapvető feladataival, amire élesben ugyebár még szükségünk lehet.

### NAVIGÁCIÓ

Az első küldetés a navigációs képességeink épülésére szolgál. Miként minden küldetés előtt, most is megkapjuk a részletes eligazítást a harci helyzetről, a végrehajtandó feladatról, a rendelkezésre álló tüzérségi és légi támogató erőkről, valamint a muníció mennyiségéről. A játékhoz tehát némi nyelvismeret sem árt, bár nem elengedhetetlenül szükséges.

Mint a játékhoz adott billentyűzetsablonból is kiderül, a szerzőknek feltűnt, hogy a játékokkal nem kizárólag a nyolckarú Síva istennő játszik, tehát igyekeztek a kezelőbillentyűket a kurzoron és a szóközön kívül a billentyűzet felső két sorára redukálni. További dicséretes tény, hogy a nézeti képek váltogatásán kívül ezek legtöbbje az egér nevű hi-tech szerkezettel is helyettesíthető. A személyzet nézeteire a navigációnál nem lesz szükség: mivel itt csak egyszerűen alól van szó, hogy a páncélost A pontból eljutassuk B pontba, bőven megteszi a négy külső (követő) nézet valamelyike is. A külső nézetnél a bal alsó részen látjuk a taktikai térképet, amelyen kék pontok jelzik a szövetséges, szürkék a semleges, feketék a kilőtt, és végül pirosak a felderített ellenséges objektumokat (utóbbiaknál sárga keret mutatja az elsődleges, a szimpla pontok pedig a másodlagos célpontokat). A térkép a tankhoz viszonyítva mutatja az objektumokat, a felső része felel meg a haladási iránynak. Mellette találjuk a tank sebességét, haladási irányát, az időt és a teljesített célpontokat. A következő oszlopban látható a különböző típusú lőszerek mennyisége, a jobb oldalon pedig a rongálódás kijelzője. Az alsó sorban levő ikonok közül az első öt a tank személyzetének a nézeti képe, a másik négy a motorteljesítmény.

A navigáció a parancsnokság által előre megszabott tereppontok (waypointok) alapján történik, amelyet a játéktérben színes vonalak mutatnak, felső részükön a km-ben mért távolságukkal. Sárga szín jelzi a legközelebbit, zöld pedig a következőt, de a képernyő tetején levő vörös nyíl is mutatja a következő tereppont irányát. A waypointok a parancsnokság elképzelését tükrözik, ennek megfelelően nem kötelező mereven ragaszkodni hozzájuk. Sőt, miután pár éles küldetésben szép alaposan befűtenek nekünk, majd rájövünk, hogy néha célszerűbb a terepadottságok figyelembe vételével kerülő útvonalakat igénybe venni.

### TÜZÉRSÉGI GYAKORLAT

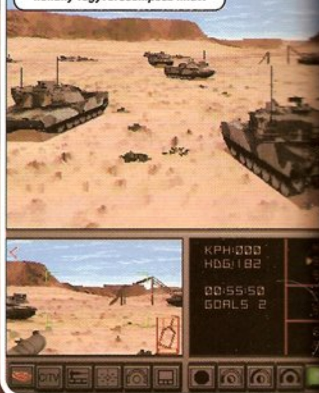
Mivel a navigáció gondolom nem okoz senkinek sem különösebb gondot, tovább is ugorhatunk a következő küldetésre, amelyben az alapvető tüzérségi tapasztalatokat szerezhetjük meg – vagyis álló célpontokra fogunk lövöldözni. Itt rögtön meg is ismerkedhetünk a tank személyzetének perspektíváival:

Tankparancsnok: Neki két nézeti képe van, az elsőben bent kuksol a toronyban, a másodikban pedig büszkén kotlik a tank tetején. Az utóbbinál a szóköz billentyűvel a 12.7 mm-es toronygéppuskával küldhetünk üdvözletet a kínálkozó célpontok felé, bár azt azért tegyük hozzá, hogy direkt tűz alatt nem ez a legegészségesebb hely a páncélosban. A toronyba bebújva a taktikai térképet, a tüzér célzókészülékét, a rongálódás és a torony/alváz helyzetének kijelzőjét és a külső nézetnél már megismert kijelzőket láthatjuk.

Tüzér: Az Abrams két fő tüzérségi fegyvere a 122 mm-es ágyú és a 20 mm-es gépágyú (Coax). Az előbbi három különböző típusú lőszerrel tüzelhet: a Sabot tankok és páncélozott járművek ellen szolgáló páncéltörő, a Heat az épületek és bunkerek, míg a Staff a beásott célok elleni repeszgránát. A képernyő nagy részét a célzóberendezés foglalja el, amit a középen levő két ikonnal átkapcsolhatunk pozitív és negatív infravörös, illetve nagyított üzemmódba is, ugyanúgy, mint a tankparancsnoknál. Mivel a célzóberendezés a torony felső részén helyezkedik el, nem tökéletes pontosságú, ezért a jobb alsó sarokban levő kamera jelzi, hogy egész pontosan hova is fogunk lőni. Célozni a tank mozgatásával is tudunk, de természetesen a tornyot is forgathatjuk (Ctrl+irány). A bal alsó sarokban levő ábra jelzi a torony és az alváz helyzetét, de ezen látjuk azt is, hogy honnan érte támadás a harckocsit. Lehetőség van a cső stabilizálására is, használhatunk lézeres célmegjelölő kütyüt is, illetve külön beállíthatjuk a különböző célzási módokat is.

Navigátor: ő ugyan fiktív személy, mindenesetre hasznos, mert a térképén egyrészt nagyítva is áttekinthetjük a helyzetet (legalábbis amit ismerünk), továbbá törölhetjük a waypointokat és újakat adhatunk meg.

Az első tüzérségi gyakorlaton csak álló célpontokra tüzelünk, tehát nem lesz különösebb problémánk, legfeljebb annyi, hogy a szürke, henger alakú olajtartályok szétdurrantásától lehetőleg tartózkodnunk kell. A haladók számára szolgáló tüzérségi gyakorlaton már T-72-esek és BMP-k is megkeserítik az életünket, bár itt egy Bradley felderítő harckocsi támogatja a ténykedésünket. Rögtön a kezdésnél levonhatjuk az első, waypointokra vonatkozó tanulságot: ha a megjelölt útvonalon közelítjük meg a célterületet, akkor a homokdombok között láthatatlanul meghúzódó T-72 szépen az oldalunkba is durrant egyet – célszerű tehát a dombokon keresztül átvágni, és ugyanezt a mókát vele eljátszani. A BMP-k nem rendelkeznek különösebben veszélyes tűzfegyverrel, annál idegesítőbbek a



Azért kicsit túlzott ez a felhajtás néhány fegyvercsempész miatt



A légi csapásmérő erő vadászbombázója szépen megpuhítja előttünk az utat

# A FOLYÓNÁL TANKOLUNK!

páncéltörő rakétáik, meg az a rút tulajdonságuk, hogy rendszerint egy domb fedezékébe húzódnak. A taktikus parancsnok viszont csintalanul megkerüli őket, és hátulról durrant beléjük egyet, amerre ugyebár nem igazán "látnak"... Miután pedig a közvetlen veszélyt jelentő mozgó célpontoktól megszabadultunk, kényelmesen eltakaríthatjuk az állókat is, és továbbléphetünk a kiképzés utolsó szakaszába.

## KOMBINÁLT TÁMADÁS

Az utolsó edzésen a kombinált fegyverekkel történő támadást gyakorolhatjuk. Egy két Abramsből és két Bradley-ből álló páncélosszakasszal először is nyakon kell vágnunk az ellenség felénk közelítő felderítőit (BMP-k), majd meg kell semmisítenünk a támaszpontjukat, amelyet T-72-esek és BMP-k védelmeznek.

A feladat első szakaszában megismerkedünk a pán-



célos taktikákkal, azaz hogy a várható támadással minél nagyobb tűzerőt állíthassunk szembe. A Backspace-re bejövő menüben adhatunk a formációra vonatkozó parancsokat a szakasz többi egységének. Az oszlop (Column) elsősorban menetben használatos, amikor támadás egyelőre nem fenyeget. Vonalba (Line) vagy ékbe (Wedge) célszerű rendeződni frontális támadásnál, jobb vagy bal átlóba (Refuse Right/Left) ha a feltételezhető célpont valamelyik szárnyon várható, míg a gyémánt (Diamond) alakzat ajánlott, ha bárhonnan jöhet a támadás. A terepviszonyoknak és az ellenség helyzetének a függvénye, hogy szoros vagy pedig laza alakzatban célszerű haladni. A formáció meghatározásánál nem utolsó szempont, hogy egy-egy küldetés sikertelenül csak akkor fejeződik be, ha bennünket lőnek ki. Nem rossz ötlet tehát a szakasz többi páncélosát (például a Bradley-ket) csalimadárnak használni: emléküket örökre megőrizzük, de amíg az ellenséget lekötik, addig mi szépen az oldalába vagy a hátába kerülhetünk.

A feladat második szakaszában a különböző fegyvernemek kombinált támadásának elsajátítása a cél. A légi támogatásként hívható Apache helikopterek nemcsak derekasan ritkítják és lekötik az ellent, de fel is derítik azokat, amelyeket idáig még nem volt szerencsénk észlelni. A légi támogatás hívásakor célszerű rövid időre megállni, és bevárni, hogy a helikopterek megkezdjék a műsort (a célpontot egyébként a következő waypoint irányában fogják keresni). Légi támogatást egyébként több alkalommal is kérhetünk. A tüzérségi támogatást elsősorban az álló célpontok ellen célszerű igénybe venni.

Az utolsó kiképzési turnus sikeres teljesítése után némi dicséretet tehetünk zsebre, majd megkezdhetjük a többi hadjárat küldetésének teljesítését. A mongol fegyvercsempészek elleni Solo Duty ugyan a szerzők szerint még mindig tréning, de azért abban már elég húzós akciók lesznek. A sorrend szerint egyre nehezedő hadjáratokkal és küldetésekkel egy jó darabig elszórakozhatunk (különösen hogy – lévén mobil hadviselésről szó – ugyanabban a küldetésben is rendszerint változó helyzettel találjuk szemben magunkat), de azért a játék akkor lesz a legszórakoztatóbb, ha többen fekszünk neki.

## MULTIPLAYER-JÁTÉK

A játékot soros porton, modemen vagy IPX hálón keresztül nyomhatja maximum nyolc játékos. Ha a *Cooperative* mód hat küldetésének valamelyikét választjuk, akkor minden játékos ugyanazon az oldalon harcol egy szakasz parancsnokaként, és a számítógép ellen próbálják elérni a taktikai célokat. A *Red on Blue Exercise* öt küldetésében a játékosok szakaszai két csapatra oszlanak (ha páratlanul lennének, akkor a számítógép kiegészíti a gyengébb oldalt), és az a fél győz, amelyik végül kilövi az ellenfél összes tankját. Mindkét típusban egyaránt kérhet bármelyik játékos tüzérségi támogatást, az öt *Deathmatch*-pályán, ahol mindenki egy szimpla tankot vezet, viszont nem. A klasszikus DM-szabályok alapján mindenki mindenki ellen van, a kilőtt tankok pedig véletlenszerűen jelennek meg a pálya valamely pontján. Kíváncsi lennék, hogy mondjuk Rommel mit szólt volna egy ilyen partihoz...

Gólya viszi a fiát...




A toronygéppuska elsősorban légi célpontok ellen hatásos, de ezt lehetőleg ne a saját helikoptereinken próbáljuk ki




A békefenntartó erők csupa békés eszközzel igyekeznek a békét fenntartani

## ÉRTÉKELÉS

A játék szerintem a maga nemében tökéletesen van prezentálva. A grafikai kivitelezésről, meg a játékról úgy általában rögtön az jutott eszembe, mintha az Extreme Assaultot levitték volna a földre, mert a szimulációhoz éppen egészséges mennyiségű akciót mellékeltek, ráadásul állítható a valósághűség is. A készítők nem akartak csodát művelni és nem erőművekre írták a játékot: a játék sima 640*480-ban kocog különösebb szemkápráztató látványosság nélkül – viszont egy mezei, 3D kártya híján levő P133-on is tökéletes sebességgel fut, nem is beszélve olyan kis nüansznyi szépségekről, mint mondjuk a tank zötykölődése bármelyik perspektívából, vagy a tér érzékeltetése (lásd: nem biztos, hogy a tüzér lőhet olyan célpontra, amit a parancsnok a toronyban állva lát). A kezelés a sok billentyű miatt kicsit komplikált, de egy jobb joystickkal lényegesen egyszerűsíthető, arról már nem is beszélve, hogy a külső nézeti képeken kívül elegendő a tüzér perspektíváját használni. Az mondjuk kicsit meglepő volt, hogy az átvezető képsorok hol számítógépes animációk, hol videók (az állóképek meg néha rendereltek, néha meg fotók) voltak, de ez engem nem zavart. Az egyetlen gyenge pont a zene (illetve: az úgynevezett " zene"), de engem mondjuk egy harci szimulátorban mondjuk abszolút nem érdekel a zenei aláfestés – beteszem a CD-be a "Walkürök szárnyalását", aztán hejhó, lendüljünk bele! Tegyetek ti is így, én meg zárom soraim, üdvözlettel a harcmezőről:

*CoVboy*

**armored fist 2**

Novalogic

http://www.novalogic.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, SB-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: 32MB RAM, joystick

Kiváló választás a szimulátorok és az akciók kedvelőinek egyaránt

**88%**

# VIRTUA COP 2

## ZSARULESEN

Aki csak egy kicsit is érdeklődik a lövöldözős játékok iránt, annak nem lehet ismeretlen a Virtua Cop eddig megjelent két része. A játéktermekben ez volt az első olyan automata, ahol amellett, hogy egy fénypisztolyt szorongathattunk a kezünkben, a képernyőn real-time grafikával felbukkanó terroristákra tüzelhettünk. A sok FM Videóra alapuló hasonló típusú anyag után a Sega úttörőként alkalmazta a háromdimenziós grafikát e téren, minek hatására már nem csak egy két variációs filmet (eltalálom, vagy nem találom el a pasast) láthattunk, hanem valóban aktív résztvevőjévé váltunk a játéknak: a gazfickókkal többféle módon lehetett végezni, szétlőhettük a tereptárgyakat is, hordókat robbantgathattunk, stb.

Sajnos a Sega a PC-s konverziókat úgy tűnik nem sieti el: az első rész is jó két éves késéssel érkezett meg a tavalyi év elején, s most a második résznél is ugyanez a helyzet. A CD természetesen tartalmazza a játékteremben már látott pályákat: egy különleges rendőri erő tagjaként Virtua City különböző pontjain három – egyre nehezedő – akcióban vehetünk részt, s mindegyik végén egy-egy főellenséggel kell leszámolnunk. Fénypisztolyról sajnos PC-verzió lévén nincs szó, az egyetlen szóba jöhető irányító az egér. (Játszhattok billentyűzettel is, de kötve hiszem, hogy mentek vele valamire.) Az első küldetésünknél ékszerrabláshoz riasztanak minket, a sísapkás haramiák nem haboznak a rend őreire tüzet nyitni. Az üzletben a tűzharcnál vigyáznunk kell a néha előbukkanó civilekre, majd egy autós üldözés veszi kezdetét. A menekülő rablók a kocsiból továbbra is visszalőnek, roncsoljuk hát szét a kereküket, úgy, hogy a kocsi felboruljon. A második küldetésben a polgármestert kell megvédenünk, akit egy luxushajón tartanak fogva több tússzal egyetemben.

A gengszterek hangszerelése csepett sincs ínyemre

Harmadszorra a terroristák a metrót szállták meg, akik így ismét sok civil életét veszélyeztetik. A játék előző részéhez képest lényeges különbség, hogy mindegyik helyszínen egy idő után kettéágazik az út, s ezeken a helyeken mi választhatunk. Például az utolsó pályán egyrészt metrózhatunk tovább, másrészt viszont a Saturn-utat választva visszaülhetünk az autónkba – ez utóbbi talán a hosszabb és nehezebb megoldás. Gyakran különböző tárgyakat, illetve bizonyos személyeket kilőve új fegyvereket (mint pl. shotgunt) is felvehetünk, ezek sajnos csak az első bekapott találatig maradnak nálunk, ezért különösen vigyázzunk rájuk. A gép minden célba talált lövésünket pontozza, külön értékeli a hármas találatot (amikor a gengsztert szitává lőjük) és az ún. Justice Shotot, vagyis az olyan lövést, amikor csak a bűnöző fegyverét találjuk el. Szintén pontszerzés céljából megpróbálhatjuk likvidálni a “Hé!” felkiáltással csak egy másodpercre előbukkanó alakokat, vagy azokat a csibészeket, akik már menekülnek, s így veszélyt tulajdonképpen már nem jelentenek.

A metró ablakán kitekintve az arcomba csap a szél – na meg néhány puskagolyó

A PC-verzió a külcsínt tekintve egy az egyben megfelel a játéktermi automatának, igaz, egy sima Pentiumon a sebesség inkább csak VGA-ban élvezetes. (A Display menüt az F4 gomb lenyomásával hozhatjuk be.) Egészen meglepő a Segától, hogy a konverzió az opciókat tekintve még plusz újdonságot is tartalmaz – az eddigi Sega átiratokra ez eddig nem igazán volt jellemző. A Proving Grounds három gyakorlópályát jelent, ahol festékpisztolyos párbajra hívhatjuk ki a kollégáinkat. A játék menete itt meglehetősen szokatlan, ha nem vagyunk tisztában a szabályokkal, valószínűleg csak értetlenül pislogunk, mitől is halunk meg. Tömören a lényeg: miután kiválasztottuk a gyakorlóteret, először meg kell határoznunk, hol kívánunk lőállásba helyezkedni, azaz fedezékbe bújni. Erre csak rövid időnk van, ha ezt túllépjük, a gép automatikusan helyez el minket. Ezután az ellenséges fazonok tök egyszerre bukkannak elő, s nekünk igencsak pontosan és gyorsan kell leszednünk őket (a kamera automatikusan áll rájuk), hogy még idejében megtaláljuk az ellenfelünket, aki ott les ránk valahol közöttük, s ugyanúgy keres minket, mint ahogy mi keressük őt. Az egyenruhás ellenfél felismerése nem okozhat gondot, a gyengébbek kedvéért még egy villogó háromszöggel is megjelölték. Ha esetleg ő venne észre minket előbb, arra egy csipogó hang, és a képernyő sarkainak a villogása jelez – ilyenkor már szinte semmi esélyünk. Ugyanúgy, ahogy a fő játékban, itt is életekre megy a játék, de itt csak az ellenfél lövése “halálos”, illetve a túszok megölésekor vesztünk életet. A többi gazfickó is eltalál ugyan, de azok a találatok csak rövid ideig bénítanak le.

A PC-verzió tehát kétségtelenül jól sikerült, még hálózati játék is van. Csak azt sajnálhatjuk, hogy a játék Win95 alá íródot, és Direct X-et használ - mely rendszer véleményem szerint a Plug&Play kifejezés megcsúfolása. Nálam például megesett, hogy menet közben elment a hang, de ami még rosszabb: a program nem volt hajlandó használni a 3D kártyát, noha elméletileg támogatja. Persze ha akkurátusan körülnézek az Interneten ez ügyben, lehet hogy találtam volna valami megfelelő driver programot, de én már csak olyan “régimódi” vagyok, hogy azt szeretem, ha egy játékot csak berakok a CD meghajtóba, és már játszhatok is vele. Esetleg túlzottan igényes lennék?

V.Z.


Lyukas gumikkal közlekedni életveszélyes


A párbajban az ellenfelünket a gép külön megjelöli

**virtua cop 2**

Sega/AM R&D Dept.#2

http://www.sega-europe.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95, SB 16-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P133 vagy P166 MMX

Virtuálisan ugyan arcade minőségű, de könnyű végigjátszani

**80%**

# Superbike (Sa)turné

# MANX TT

A Sega híres játéktermi motorversenyének, a Manx TT-nek a PC-verziója immáron sorrendben (az eredetivel együtt) a harmadik, amit kipróbálhattam: a Saturn-verzió után ismét egy kitűnő átirat látott napvilágot. A helyszín az Ír-tengeren lévő Man nevű sziget, ahol már sok-sok éves hagyománya van a különböző motoros versenyfutamoknak. A Sega ezek közül a gyorsasági motorok versenyét szemelte ki a játékához, vagyis az ún. Manx TT versenypályákat helyezte át a játékába. Egy könnyebb, rövidebb tengerparti pályát próbálhatunk ki testközelből, és egy jóval nehezebb, főként a part menti városban haladó hosszabb útvonalat, amelyeken bivalyerős motorok kormányába kapaszkodhatunk.



A mi motorosunk ugyan nem tud elesni, de a többiek szépeket bukfenceznek az aszfalton

Ha az Arcade módot indítjuk, szinte teljesen ugyanazt kapjuk, mint a játékteremben: választhatunk a két pálya közül, majd megadhatjuk, hogy automata avagy manuális váltóval akarunk menni. (Az utóbbi képernyőn mellesleg zenét is választhatunk.) Ennél a játékmódnál az elsődleges cél az, hogy sikerüljön végigmenni a pályán, amihez minden ellenőrzési ponton az időlimiten belül kell áthaladni. A konzolos Saturn-üzemmódhoz hasonlóan itt is van egy speciális, ún. PC-mód, ahol további három játéktípust találunk, és ahol már nem csak a váltó típusát lehet meghatározni, hanem nyolc motor közül szelektálhatunk. A Practice móddal gyakorolhatjuk be az egyes pályákat: bármelyiket választva voltaképpen különálló, tét nélküli futamokon vehetünk részt. Kisebb bajnokságnak fogható fel a Challenge: ennél sorban haladva mind a négy pálya teljesítése a cél (a két pályának van fordított módja is). Az első három versenyen csak dobogósnak kell lennünk, az utolsón viszont elsőnek kell célba érnünk – már amennyiben győzni akarunk. Ha netán ez sikerül, akkor válik aktívvá a SuperBike verseny, ahol újabb három járgánnyal bővül a választék. Ezek természetesen sokkal frankóbb motorok, mint a többi, persze szükség is lesz rájuk, hiszen a SuperBike versenynél az ellenlábasaink is bekeményítenek.

A Time Trialnál azon kívül, hogy minél jobb időre kell törekednünk, még "szellemmotorost" is bekapcsolhatunk, vagyis a legjobb körünk szellemképét aktiválva láthatjuk, hol lehet esetleg még javítani egy-egy kanyarvételen.

Sajnos PC-n nem csináltak osztott képernyős, két játékos módot, viszont van modemes vagy hálózati játék (multiplayer) – hálóban ráadásul akár nyolcan is versenyezhetnek egyszerre.

A motor irányításához a billentyűzet mellett analóg joystickot is használhatunk, a finomabb bedöntésekhez mindenképp a joy ajánlott. Két nézet közül választhatunk (C), igaz, a belső nézet nem túl hasznos, ugyanis a perspektíva mereven a motorhoz van "rögzítve", minek következtében a hirtelen döntésektől egy idő után jojózni kezd az ember szeme. Az irányítást tekintve a konzolos verzióhoz képest újdonság, hogy (billentyűzet használata esetén) a bal Shifttel gyorsabban dönthetjük be a gépet, a Ctrl lenyomásával pedig megtarthatjuk a kívánt szöget. Noha ez így önmagában jó ötletnek tűnik, nem nagyon hiszem, hogy ezt a módszert bárki is meg tudná szokni, valószínűleg inkább csak érdekesség marad. Helyette a már bevált "rángatós" kormányzást javaslom, már csak azért is, mert nyugodtan bedönthetjük kajakra a motort, a gumik alig csúsznak meg – úgy érzem, eddig ez a legkönnyebb verzió. Sajnos a nyolc motor között szembeötlő különbség nincs is, sem az úttartásukban, sem a gyorsulásukban nincs túlzottabb eltérés.

Zsonglőrmutatványnak sem rossz: hárman egyszerre a levegőben

Egy hosszú ívű kanyar nagy tülekedéssel



A kormány szemszögéből így fest egy balos kanyar (idézet Horn Gyulától)

Talán a legmeglepőbb az egész programban, hogy bár Win95 alá íródott, tökéletesen gyors és szép a 3D-s grafika. Még 3D-s kártya sem kell hozzá, és az SVGA terepet teljesen élvezetes sebességgel jeleníti meg a gép, ráadásul a 3D-s környezet vágását (az options menüben) kitolhatjuk manuálisan úgy, hogy egyáltalán nem láthatjuk, amint a program felépíti a terepet. A CD-n mindettől függetlenül megtalálhatjuk a 3DFX-es verziót is, de a kártyával csak egy kicsit lesz gyorsabb a játék, és persze a pixelek tűnnek el – szóval a 3Dfx nem nélkülözhetetlen.

Pozitívan lehet értékelni, hogy a megfordított és tükrözött pályákon a textúrákat nem felejtették el átfordítani, így azokon is jól olvashatók a palánkokon a szövegek, és rossz irányba mutató terelőnyilak sem tévesztenek meg minket. A Manx TT PC-n akár a Moto Racerrel is felvehetné a versenyt, bár az igazat megvallva ehhez a két pálya azért túl kevésnek tűnik.

**V.Z.**

**manx tt**

Psygnosis/Perfect Entertainment
http://www.psygnosis.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 3DFX-kártya, DirectX-kompatibilis hangkártya

Szép és gyors 3D-kártya nélkül is, de túl kevés a pálya

**85%**

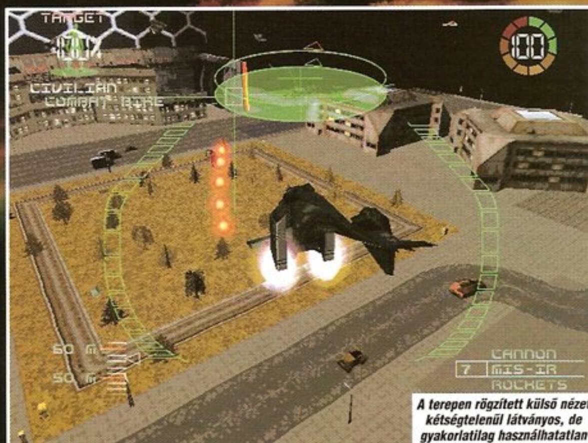
# SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK!-A JÖVŐBEN IS

Amióta Ridley Scott vészjósló látomása, a Blade Runner megelevenedett a filmvásznon, számtalan más filmben és játékban is ugyanazt a lehangoló jövőképet láthattuk visszaköszönni – legutóbb például az Ötödik Elemben. Koszos, túlnépesedett városok, korrupt kormányok, élet és halál fölött uralkodó mammutcégek – nos, állítólag ilyen jövő vár ránk. A G-Police is egy ilyen világba kalauzol minket, egészen pontosan a 2097-ik esztendőbe. Fontosak azonban az előzmények is, melyek a következők: 2057-ben globális energiaválság alakult ki, mert gyakorlatilag kimerültek a Föld energiakészletei. 2079-ben megkezdődik a világűr meghódítása, gyarmatosító verseny indul a Föld nemzetei között, ami hamarosan egy űrháborúba torkollik. A harc három évig tart, mindegyik fél tetemes veszteségeket szenved. Az igazi nyertesek a multinacionális cégek, akik hatalmasabbakká válnak, mint valaha, minden hatalom az ő kezükben összpontosul. Sorban kolonizálják a Naprendszer planétáit, de az újonnan létrejövő kolóniákon anarchikus állapotok lesznek úrrá. A közrend visszaállításának érdekében a Földi Koalíciós Kormány úgy dönt, hogy rendfenntartó erőket hoz létre az új városokban: megalakul a Government Police, vagy egyszerűbben – G-Police.

A G-Police tagjai egytől-egyig önkéntesek, többnyire olyan fickók, akiknek valami balhéjuk volt a Földön, s ezért menekülnek. A G-Police ideális munkahely mindannyiuk számára, mert itt nem kérdezik, ki honnan jött. Történetünk hőse, Jeff Slater is csatlakozni kíván, ám ő egészen más okból. A rendőrök között ugyanis akad néhány idealista, aki azt hiszi, meg tudja változtatni a világot. Ilyen volt az ő nővére is. Bizony már csak volt, ugyanis nemrégiben titokzatos körülmények között meghalt. Állítólag öngyilkos lett. Slater tehát ezen ügy után akar nyomozni, és ezért jelentkezett a szervezetbe Havoc-pilótának. Már meg is érkezett a Jupiter holdjára, a Callistora, s csak az első bevetésre vár. Ne várakoztassuk hát!

## A HAVOC KEZELÉSE

Először azonban tisztázzuk, mi is az a Havoc. Mai szemmel azt mondanánk rá, hogy egy helikopter, de persze ez az állítás nem állja meg egészen a helyét, hiszen rotor helyett sugárhajtás tartja a levegőben. Állig felfegyverezhető és vastagon páncélozott harci gépről van szó, amelyek a háborúból kerültek a rendőrség kötelékébe: ez a leghatékonyabb eszköz az egyre vadabb bűnözés ellen. Már csak az irányítása sem lesz egyszerű feladat, ezért javaslom, hogy mindenki a tréning küldetésekkel kezdje. Gyakorolhatjuk a navigációt, a célpontok befogását, a fegyverek menet közbeni "feltankolását", stb. A billentyűzet alapkiosztásánál a gépet a kurzorgombokkal tudjuk forgatni, a tolóerőt pedig a jobb Shift/Ctrl gombokkal szabályozhatjuk. Emelkedni, illetve süllyedni helyben is tudunk, ehhez az S/X gombokat kell használnunk. Eggyel odébb, az A/Z gombokkal válogathatunk a fegyverek közül, majd tüzelni a bal Ctrl-lal tudunk. A célpontot "átvilágítani", vagy a célkövetős fegyverekhez befogni a C-vel lehet. A bal Alt használatával gyorsabban tudunk fordulni, valamint érdekes még az S+X egyszerre való lenyomása, amivel dőlésszögtől függetlenül egy magasságban tarthatjuk a gépet. A gyorsabb haladás érdekében utánégetőt is bekapcsolhatunk, ehhez a megfelelő irányú tolóerőt kell duplán leütnünk. A gépet többféle külső és belső nézetből irányíthatjuk (Space), ha pedig valahol eltévedünk, még térképet (Map) is behívhatunk, bár ezt sajnos csak a Pause-menüből tehetjük meg (Esc). Ha a térképen vagyunk, az emelkedés gombjaival közelíthetünk a részletekre.



A terepen rögzített külső nézet kétségtelenül látványos, de gyakorlatilag használhatatlan

## A CÉLOK ÉS A HOZZÁJUK SZENTESÍTETT ESZKÖZÖK

A játék cselekménye 7 fejezetre, azaz 7 nagyobb városrészre oszlik, melyekben összesen 35 éles küldetésen vehetünk részt. Járőrözve kell biztosítanunk a város nyugalmát, minek során persze mindig belekeveredünk valamilyen zűrös ügybe. Az első küldetésben például fegyvercsempészek után "nyomozunk". Meg kell mondanom, hogy nem kezdőknek való az anyag: már a harmadik misszióban úgy bekeményít a program, hogy csak kapkodjuk a fejünket, melyik ellenséget is lőjük először. Nem azért nehéz a dolog, mert az ellenség túlerőben van (bár ez is igaz néha), hanem mert általában másokat kell megvédenünk. A hatalmas felhőkarcolók között egy-egy rendőrautó



Az ellenség itt húz el az orrom előtt, én meg csak az épületeket bámulom



Az utcai csetepaté hétköznapi esemény: a civilek még csak meg sem állnak bámészkodni

konvojra kell vigyáznunk, esetleg egy nagyobb cég igazgatójának a limuzinját kell megóvnunk, miközben ügyelnünk kell a civilek sértetlenségére is, hiszen a földön és a levegőben egyaránt nagy a forgalom. (Legalábbis akkor, ha nem csökkentjük le.) A támadók ráadásul mindig párosával (és természetesen légi járművekkel) jönnek, ezért ha sokáig szöszmötölünk az egyikükkel, addig a másikuk el is intézi a megvédendő személyt. Némi angol nyelvtudás is szükségeltetik, ugyanis a küldetések több részfeladatból állnak, és hogy épp mi a teendő, azt rádión keresztül hallhatjuk. Az iránytűnkön hiába mutatja a piros nyíl, hogy merre van a következő feladat, ha nem tudjuk, hogy mit kell csinálni az adott ponton, könnyedén elszúrhatjuk a küldetést. Például szétlövünk egy olyan kocsit, amit csak át kellett volna kutatni. Gyakran nekünk csak "scannelnünk" kell, majd a vizsgálat alapján CB-n kapjuk a parancsot: kilőjük-e az illetőt, avagy sem, esetleg csak az autóját tegyük működésképtelenné.

A fegyverek választéka a későbbi küldetéseken bővül jelentősen – érdemes tehát haladni. Az alapgéppuskához örök lőszerünk van, ám a folyamatos használattól sajnos bemelegszik. A komolyabb feladatokhoz aztán kapunk különféle hatásfokú rakétákat, hőkövetős rakétákat, bombákat, lézerfegyvereket, vagy elektromágneses paralizálót, amivel lebéníthatjuk az ellenség járművét. Van olyan is, hogy nekünk csupán a célpont megjelölése a dolgunk (Beacon), és a megsemmisítés másokra vár. Fegyvereket sokszor menet közben is felvehetünk, az ilyen helyeket majd mindig jelzi a gép. A legveszélyesebb küldetésekhez általában segítőtársat is kapunk (Wingman). Őt ugyanúgy tudjuk "használni", mint a fegyvereket: egyszerűen csak ki kell jelölnünk neki a célpontot, majd ráuszítanunk.

Egy dologra nagyon ügyeljünk: parancsnokaink elég érzékenyen veszik, ha véletlenül a saját gépeinkre lövünk, ezért a befogásnál a bal felső sarokban lévő ábráról mindig győződjünk meg arról, hogy nem a mieinket vettük célba. Az eligazodást segíti a radar is, melyen a kollégáink kékkel, a civilek fehérrel, a Nanosoft járművek zölddel, végül a Krakov járművek pirossal vannak jelölve. Ha már be van fogva valaki, azt egy négyzet jelzi. A radar egyébként két körre oszlik: az alsó jelzi a talaj szintjét, a felső pedig a mi magasságunkat.



Majdnem összeütköztünk – ráadásul a találatot is én kaptam



A szektor határa mellől valaki böszülten lövöldöz rám – de már nem sokáig

### JÓ MUNKÁHOZ IDŐ KELL?

Ezzel tulajdonképpen a lényeget el is mondtunk erről a játékról. Hogy a szokásos értékelésre rátérjünk, én igazándiból egy kicsit többet vártam a G-Police-tól. Úgy három éve hallottam először, hogy hamarosan itt lesz, ezért azt gondoltam, ilyen sok munka után biztos szuper lesz az anyag. Az alapkoncepció ugyebár az volt, hogy egy eddig soha nem látott komplex várost építsenek fel, civil forgalommal, a valóságot megközelítő grafikai megjelenítéssel. Ami pedig megvalósult ebből: valóban elég változatos épülettömbök között cirkálhatunk, amit az itt-ott felvillanó Diesel és Fuji neonreklámok tesznek életszagúvá, de a városrészek nem túlzottan nagyok, a grafikában pedig semmi extrát nem találtam, az oszlop nélküli közlekedési lámpák például kifejezetten idétlenül néznek ki. Azt persze elismerem, hogy a terep kiterjedése felfelé nem csekély (hiszen felhőkarcolók között repkedünk), azonban az összképet tekintve egy régi mondás jutott az eszembe: sokat akar a szarka, de nem bírja a farka. A programozók csakugyan egy monumentális környezetet építettek fel, csak arra nem gondoltak, hogy ehhez, milyen gép fog kelleni. Vegyünk például egy P133-ast, tegyünk bele egy 3Dfx kártyát, és rakjuk fel a grafikai effektusokat maximumra. Eredmény: a képfrissítés láttán nosztalgiával gondolhatunk az Amiga 3D-jére – még egyszer hangsúlyozom, 3D-kártyával! Tudom, hogy egy P133 ma már minimum konfigurációnak számít, de azért azt ne mondja nekem senki, hogy egy 3DFX kártya csak ennyire képes! (A képeink egyébként gyorsító kártya nélkül készültek, amúgy a látvány szebb: a textúrák kisimulnak, a fényeffektek letisztulnak, s megjelenik az immár szokásos teleobjektív effektus.) A gyorsítókártyás verzióval kapcsolatban egy további hibát is megemlíteněk: a színeket ennél a módnál olyan "remekül" válogatták össze, hogy ha például a piros szektorfal mellett megyünk, a radarunk piros jelzései teljesen beleolvadnak a környezetbe. A feladatok pedig elég sűrűn ismétlődnek, unalmasak, csak az épületek formája és az ellenség tudása változik. Ez utóbbi viszont igencsak szembeötlően: ember legyen a talpán, aki ezt a játékot csalás nélkül végigjátssza. Még tiszta szerencse, hogy azért a küldetések között menthetünk állást. Legpozitívabban a játék leglényegtelenebb részét tudom minősíteni: a pre-renderelt átvezető animációkban gyönyörű háborús jeleneteket csodálhatunk meg, hihetetlen, hogy komputergrafikával milyen tökéletes emberi vonásokat és mozgásokat tudnak manapság létrehozni.


Az utolsó küldetésben az egyik generátor egy szétlőhető fal mögött rejtőzik

V.Z.

**g-police**

Psygnosis

http://www.gpolice.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, WIN95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3DFX,

Egy jó közepes 3D shoot'em up, de csak erőgéppel rendelkezőknek

**79%**

# ET-BŐL NEM LESZ SÜTI!

Flashback és Another World rajongók figyelem! Sokat kellett várni egy hasonló kaliberű játékra, ám a türelem rózsát, pontosabban Oddworldöt termett. Az Oddworld: Abe's Oddysee nemcsak a műfajában hasonló az említett klasszikusokhoz, de grafikailag és történetét tekintve is kiállja mellettük a próbát – természetesen a mai színvonalon. Na persze különbségek azért vannak! Hogy rögtön belevágjunk a közepébe, ebben a játékban nincsenek is emberek.



A távolban posztoló slig csak bámul, mekkorát tud Elum ugrani

A színhely egy távoli, Oddworld nevű galaxis, azon belül pedig a legnagyobb húsfeldolgozó üzem, a Rupture Farms. A főhős egy kis zöld (vagy inkább kék?) (Kékeszöld! – C), kiguvadt szemű, emberszabású lény, akit Abe-nek hívnak. Abe és népe, a mudokonok a gyárban dolgoznak, pontosabban: rabszolgamunkát végeznek Mollucknak, a Glukkonnak. Molluck egy sötét palástba burkolózott, szivarozó, gonosz alak, mellesleg a Magog Cartel vezére. Kezében borzasztó hatalom összpontosul, a galaxis legsötétebb gonosztevői várnak a parancsaira. Abe ennek ellenére vidám fickó, és akkurátusan súrolja fényesre az üzem folyosóit, mert már régen beletörődött a sorsába. Még túlórázni is hajlandó, éppen ebből adódnak a gondjai. Véletlenül kihallgat egy beszélgetést, amelyből szörnyű dologra jön rá: mivel a gyár által tömegesen feldolgozott állatok már csaknem teljesen kihaltak, új árut kívánnak piacra dobni, nevezetesen a "Mudokon Falatokat", amelyek alapanyaga a jelenlegi munkásgárda. Abe-nek az ötlet persze cseppet sincs ínyére, így tehát nincs más hátra, mint szólni a többieknek, hogy gyorsan húzzák el a csíkot. Ez persze nem megy csak úgy hipp-hopp, mert a bősz őrök, név szerint a Sligek (ormányos, géppuskával felszerelt primitív lények) csak arra várnak, hogy kilyukaszthassák a szökni óhajtók bőrét. Az introban egy pillanatra már vasba verve láthatjuk Abe-et, aminek az oka, hogy a játék valójában egy "flashback": már megtörtént eseményeket kell lejátszanunk, aminek eredményeként mindenképp a börtönben fogunk kikötni. Előre szólok: ez azért lényeges, nehogy a játék során elhanyagoljuk a többiek kimentését, ettől függ ugyanis, hogy azután lesz-e, aki majd Abe-et menti meg. (Minimum 50 sorstársunkat kell kiszabadítanunk.) A kimentett mennyiséget, illetve a veszteségeket az üzem képernyőin mindig láthatjuk. Abe ráadásul nem csak egy önjelölt hős, hanem mint kiderül: ő a Kiválasztott, s ezért visszatérve őseinek lakhelyére egy csomó életveszélyes próbát is ki kell állnia (újra kell gyűjtania az ősi templomokban a világosságot), hogy aztán végül olyan képességekre tegyen szert, amikkel már eséllyel vághat neki küldetésének.

## ABE ÉS ÜLDÖZŐI

Említettem, hogy a játék abszolút korszerű színvonalon lett megalkotva; ezt már rögtön a betöltésekor tapasztalhatjuk: Abe a szó szoros értelmében beköszön a játék elején. A fenti történet egy gyönyörű 3D-s animáció formájában pereg le, és ami számomra különösképp megnyerő volt: az animáció utolsó képkockája már maga a játéktér. Bár az akció abszolúte hagyományos módon, 2D-ben zajlik, az átvezető jeleneteknek köszönhetően mégis úgy érezzük, hogy valós 3D terepen mászkálunk.

Abe elképesztő mennyiségű mozdulatra képes: ugrik (Space), bukfencezik (futás közben X), megkapaszkodik, kapcsolókat működtet (Ctrl), köveket és egyebeket dobál (Z), és ami a legfontosabb: kommunikálni is tud a többiekkel. A dialógusok használatát rögtön a főmenüben a GameSpeak pontnál kipróbálhatjuk. Vegyük is át most a szövegeket, amelyeket a játék közben a számokkal tudunk előcsalni. 1 - Hello! 2 - Kövess! 3 - Várj! 4 - Bosszankodás. 5 - Nevetés. 6 - Fütty. 7 - Ülgyűrű fütty. 8 - Fütty. 0 - Imádkozás. Ezek közül leginkább az első három dologra lesz szükségünk: ezekkel az utasításokkal hívhatjuk oda a többieket a verebekből képződött gyűrűkhöz. A verebek jelentik a dimenziós portálokat, aktiválni, azaz kinyitni őket a zsolozsmával tudjuk. Ha esetleg véletlenül elzavarjuk a madarakat, aggodalomra semmi ok: amint visszatérünk, ismét ott lesznek. Amikor majd a szülőföldünkön járunk, sokszor találkozunk olyan földijeinkkel, akik csak bizonyos "kódszavak" elfütyörészése után engednek minket tovább. A füttyök tehát ezért lesznek fontosak. Ügyeljünk a sorrendre, a kódsort mindig egy Helloval kell kezdeni. Beszélhetünk az öszvérként funkcionáló Elummal is, mert a jámbor állat az alapvető parancsokat ugyanúgy megérti, mint a mudokonok. Odaszólhatunk a sligeknek is, bár ők ezt nem veszik túl jó néven. Még idegesebbek lesznek, ha zsolozsmát kezdünk el mormolni, ezzel ugyanis kontrollálhatjuk a primitív értelmüket, megszállhatjuk a testüket – már amennyiben nem menekülnek el a képernyőről. Mivel Abe csak a néha fellelhető bombákat tudja dobálni, tulajdonképpen ez az egyetlen módszer arra, hogy lőfegyverhez jussunk. Érdekesség, hogy a sligekkel is tudunk beszélni, igaz, ennek csak később lesz jelentősége, amikor majd hangfelismerő zárakat kell kinyitnunk. Ezeknél voltaképpen ugyanazt kell eljátszanunk, mint Abebel a fütyörészésnél. Ellenségeinknek is vannak háziállataik: slogokat, undorító, két lábon járó vérebeket tartanak. Igazán mulattató, amikor kiadjuk nekik a parancsot, hogy "Lábhoz!" (2), majd a hűséges blökit ráuszítjuk egy másik őrre (3), jutalmazásképpen pedig beléjük eresztünk néhány golyót. Az ilyen akciók néha nélkülözhetetlenek, hiszen néha olyan helyre kell beküldenünk őket, ahová puskával nem tudnánk belőni. Az egyik próbatételnél az imádsággal még a harangokba is "bele tudunk költözni", így játszhatjuk el a kijáratokat nyitó dallamokat.

Az ellenségeink közül a sligek a "legintelligensebbek", ezért a legveszélyesebbek is. Sokszor alszanak az őrhelyükön, olyankor [illegible] elosonni mellettük (Alt).



Az agyferdített slig most a saját vérebeit irtja



Ime a próbatételek egyik klasszikus formája (nevezzük bunkóságnak)

Ha elkerülhetetlen a kontaktus, vagy meneküljünk, vagy szálljuk meg őket (ez utóbbira csak akkor van esély, ha nincs a közelben őrrobot, ami az imádságunkat egy kellemetlen lézersugárral díjazza). A próbák helyén először paramite-okkal fogunk találkozni (az Alien csíráihoz hasonló csápos undormányok). Ezek még nem annyira veszélyesek: ha egyedül vannak és nincsenek a sarokba szorítva, jobban félnek tőlünk, mint mi tőlük. Útközben találhatunk majd zsákokban felfüggesztett húst, ha ezekből csórunk, a húscafatokkal elvonhatjuk az örökké éhes paramite-ok figyelmét. A nagyobbra méretezett scrabek már több gondot fognak okozni: gyakorlatilag bika módjára viselkednek. Ha utánunk iramodnak, már csak egy dolgot tehetünk: keresünk nekik egy játszótársat. Abe felöklelésénél ugyanis csak egy valamit szeretnek jobban: egy társukkal megmérkőzni. (Olyankor ránk se bagóznak.) A slogokról már ejtettünk néhány szót: ezek teljesen olyanok, mint a harci kutyák; ha egyszer szagot fogtak, le nem szállnak a prédáról – hacsak Abe fel nem ugrik valami magas helyre. Legtöbbször a sligekhez hasonlóan a pályán alszanak, az ólaktól azonban óvakodjunk, inkább egy puskával felszerelt sliggel közelítsük meg őket. (Az egyik kutyaólból vagy nyolcvan slog özönlik ki.)

## NÉHÁNY ABE-KÉZLÁB TANÁCS:

Ahogy haladunk a játékban előre, számtalanszor találkozunk kézlenyomatokkal, amelyekbe hősünk tenyerét beleillesztve különféle információkat kapunk az előttünk álló akadályokról. Ugyanezt a célt szolgálják a tüzek körül gyűlő bogárrajok is: ha zsolozsmázunk, különféle tanácsokat formálnak. Szóval elakadni nem fog senki, legfeljebb bénaságunk veti vissza a tempót. Persze akik nem értik az angol nyelvet, azok nem sokat érnek ezekkel a tanácsokkal, számukra most eláruljuk a legalapvetőbb praktikákat.

A sligek távolról is képesek eltalálni minket, ezért keressünk fedezéket, s csak akkor bújjunk elő, ha már hátat fordítottak nekünk. Ha sötét helyet pillantunk meg egy Ssig mellett, az árnyékban hősünk észrevétlen maradhat, de csak akkor, ha nem csap zajt. Bombát kiadó szerkezettel már rögtön az üzemben találkozhatunk, tehát jöjjön egy kis útmutató a robbanóanyag használatához! A bombát a Z-vel biztosítjuk ki, és minél tovább nyomjuk le, a robbanás annál hamarabb (akár a levegőben vagy rosszabb esetben a kezünkben) fog bekövetkezni. A hajítás irányát és ívét az iránygombokkal adhatjuk meg (guggolva egyébként Abe másként dob). Aknák közül többféle található. Amelyik villog, azt a zöld jelzés bevillanásánál lehet hatástalanítani. A piramis alakúakkal viszont pont ellenkező a helyzet: mi indíthatjuk el a robbanást. Az itt-ott csüngő zsákokból köveket szedhetünk ki, a kövekkel pedig felrobbanthatjuk a sima aknákat. Hamar szembesülünk majd a mozgásérzékelő sugarakkal: ha nem moccanunk, és úgy mennek rajtunk keresztül, nem történik semmi. A méhkaptárok kétféle veszélyt is rejtenek: egyrészt a szúrós méheket, másrészt a belőlük kicsöpögő mézet, ami elcsalja és engedetlenné teszi Elumot. Ha Elum a mézet nyaldossa, uszítsuk rá a méheket. Elumnak egyébként külön harangja van, azzal lehet majd hívni. A csörlős liftek mellett az út menti kutakat is közlekedési eszközként használhatjuk, ám ezek közül sok csak akkor lesz "működőképes", ha előbb bekapcsoltuk. Hogy melyik aktív, azt legyek jelzik. A két próbatétel templomában mindkét helyen egy sötét, veszélyekkel teli (menekülős) helyszín az utolsó. A terep ugyan sötét, és egy másodpercnyi időnk se lesz megállni, de a távolból már előre, kényelmesen átvizsgálhatjuk az útvonalat. Végül ha már megkaptuk mindkét kezünkre a jelet, shrykull-lá (helyi félistenné) a következő módon válhatunk. A szükséges helyeken a madár portálokon belül egy számot is láthatunk, nos, ennyi társunkat kell egyszerre (!) átküldenünk rajta! Az így nyert képességet a korábbi bombapusztító varázslathoz hasonlóan tudjuk használni (imádkozással), ám ez a varázslat mindent és mindenkit kinyír. (Ez kell például a játék végén is.)


Ha egy félisten morcos, bizony kő kövön nem marad

Bár tudom, hogy a fenti tippsorozathoz még bőven lenne mit hozzátenni, remélem ennyivel is mentek valamire. A játékról teljes leírást képtelenség készíteni, hiszen minden egyes helyszín eltérő logikát, stratégiát igényel, így általános, több helyen használható tanácsokat nem tudunk mellékelni. A cselekmény roppant hosszú és összetett, amit mi sem bizonyít jobban annál, hogy nincs fölösleges mozdulat hősünk repertoárjában: mindegyik valahol nélkülözhetetlen lesz.

## MARADANDÓ ÉLMÉNY

A játék kinézetére nemigen lehet rosszat mondani: gyönyörű erdős helyszínen például hősünk tökéletes animációval pattan fel "paripájára", majd dobogva vágtat tova. Az animációk magukért beszélnek, különösképp tetszenek a robbanások, amelyek az egész képernyőt megrázzák, s melyek cafatokra tépik a szerencsétlen áldozatokat – a detonáció még hősünket is leteríti. A közjátékok minősége sem akármilyen: tökéletesen megkomponált és nagyon eredeti zajokkal megspékelt animációkat láthatunk, dübörgő, mechanikus szerkezeteket működtethetünk, síneken zakatoló kabinokban utazhatunk. Az intelligens környezet pedig az egész élmény megkoronázása: nem csak arról beszélek, ahogy az ellenség reagál, hanem például az olyan dolgokról, hogy a társaink kiröhögnek, ha véletlenül a falnak megyünk. Tényleg mintha élnének!

V.Z.


Ha két scrab találkozik, páholyból figyelhetjük kettejük viadalát

**oddworld: abe's oddysee**

Gt Interactive/Oddworld Inhabitants

http://www.oddworld.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 8MB RAM, 4xCD, SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 16MB RAM

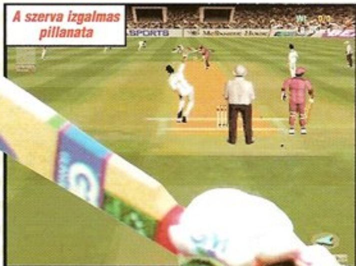
Klasszikus szabályokra épülő akciójáték ötletes kommunikációs rendszerrel

**92%**

# CRICKET 97

Bár már elég sok sportágat láttam és közülük többet ki is próbáltam, be kell vallanom, a krikettről nem sokat tudok. Ennek oka, hogy összes eddigi ismeretemet Douglas Adams: A Galaxis Útikalauz stopposoknak című művéből szereztem. Aki pedig ismeri a könyvet, az el tudja képzelni, hogy belőle sok mindent megtanultam, de krikettezni nem. Ezután úgy ültem le az Electronic Arts programjával játszani, hogy fogtam a botkormányt, nyomogattam összevissza a gombokat és próbáltam rájönni a szabályokra. A küzdelemnek két eredménye volt: Egyrészt bebizonyosodott, hogy az Electronic Arts bármihez nyúl, azt tökéletesen oldja meg. Másrészt most már végképp fogalmam sincs, mit szeretnek az angolok ezen a furcsa sporton.

A játék menete engem eléggé emlékeztet a Baseballra. A krikettben is egy apró golyót kell az ellenfél ütőjátékosa felé dobni. Ez, ha elég ügyes, egy kerítéslécre hasonlító fadarabbal jó nagyot csap a labdába, majd a tőle jó tíz méterre álló társával megpróbál helyet cserélni. Eközben a dobó csapat többi tagja őrült módon keresgéli a labdát és megpróbálja azt még a helycsere befejezése előtt visszajuttatni a wicketnek nevezett, apró fadarabokból álló kapuhoz. Ha a labda nem ér vissza időben, az ütő csapat pontot szerez. Ha viszont visszajut a labda, és az ütő játékos még úton van, az kiesik a játékból.


A szerva izgalmas pillanata

Az irányítás szerencsére a legalacsonyabb fokozaton nagyon egyszerű. A labda eldobásakor csak az irányt és a falsot határozhatjuk meg. Az ütő játékossal a helyezkedésre és a megfelelő pillanatra kell odafigyelnünk. Ebben az is segít bennünket, hogy egy kis nyíl mutatja, hova várhatjuk a bogyót. A labdát visszahozó játékosok szintén automatikusan futnak a labda után, és csak a visszadobással kell foglalkoznunk.

Ahogy azonban a nehezebb szintek felé lépünk, egyre érdekesebbé és bonyolultabbá a játék. Itt már a dobó is bevethet mindenféle trükköket, az ütő pedig 18 különböző módon juttathatja vissza a labdát a játékba. A legnehezebb feladat természetesen a jól megütött labda elkapása és visszadobása. A csapatnak bizony hihetetlenül kevés ideje van rá, s ha játékosaink rosszul helyezkednek, egyszerűen annyi esélyünk sem marad, mint mókusnak az erdőtűzben.

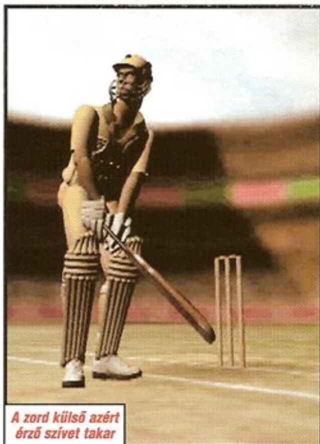


Mindenki mozgásban, most már csak az a kérdés, hogy hol van a labda?

A játék grafikájáról sok újat nem tudok mondani. A játékosokat az EA Sports sorozatából megszokott gondossággal rajzolták és animálták, így most már azt is el tudom képzelni, hogyan mozoghat a pályán egy hús-vér krikettjátékos. Talán az egyetlen probléma, hogy a felbontást nem lehet 640*480-nál nagyobbra állítani, ezért a körvonalak egy kicsit szögletesek. Bár az is igaz, hogy így a játék már egy átlagos otthoni játékgépen is gond nélkül elfut.

Két-három órás labdahajigálás és keresgélés után végül arra jutottam, hogy a Cricket 97 remekül összerakott, látványos program, de van egy hibája: mégpedig az, hogy krikett. Így pedig engem, aki focin, kosárlabdán és jégkorongon (még ha magyaron is) nőtt fel, egyszerűen nem tud lekötni. A programot tehát inkább azoknak ajánlom, akikben e sportág iránti, normál ember számára perverznek tűnő érdeklődés már korábban is megvolt.

*P.K.*


A zord külső azért érző szívet takar

**cricket 97**

Electronic Arts/Beam Software
http://www.beam.com easports.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

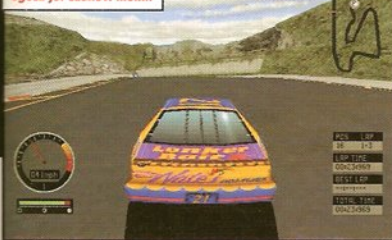
A krikett és az egzotikus sportok rajongóinak elsőosztályú...

**80%**

# ANDRETTI RACING

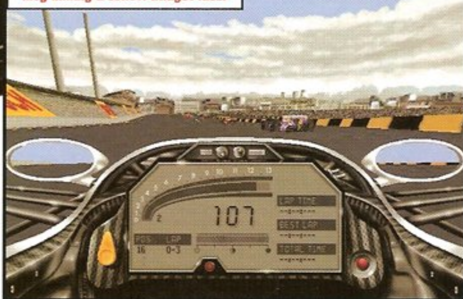
Pontosan négy hónap telt el azóta, hogy az Andretti Racing béta verziójával próbáltam riogatni a vezetni nálam sokkal jobban tudó pilótákat és a repkedő, pörgő autóm láttán halálra vált közönséget. Szerencsére csak próbáltam, mert CoVboy most jó megérzéssel eltekintett attól, hogy egy félkész programot teszteljünk az újságban. Bevallom, ez idő alatt az én vezetői tudásom nem sokat fejlődött, a programon azonban folyamatosan dolgoztak az Electronic Arts fejlesztői, ezért most a kész változat kap helyet az újságban.
Az Andretti-család autóversenyzős tagozata egy apából és két fiúból áll. Ez a három ember megszámlálhatatlanul sok Indy Car- és Forma 1-versenyt, meg jópár bajnokságot nyert, és ezzel örökre beírták nevüket az autózás történelemkönyvébe. Valószínűleg ezen tetteiknek köszönhetik, hogy az Electronic Arts a CD-n két fontos szerepet is szánt nekik. Egyrészt a fiúk keményen részt vesznek a futamokban, és bizony azért is meg kell dolgoznunk, hogy a hátukat láthassuk. Másrészt az oktató részben elmesélik élményeiket, tapasztalataikat, amiből néhány hasznos ötletet meríthetünk.
A programban mind Indy Car-, mind szériaautóban kipróbálhatjuk magunkat. A dologban pedig az a legérdekesebb, hogy a két járgány teljesen különböző módon viselkedik. Az egyik leng, rugózik, ugrat, farol, míg a másik laposan száguld, de ha egy kicsit megemelkedik, már semmi sem menti meg. Az autók mozgásának szimulációja egyszerűen döbbenetes.
Mindkét típusnál állíthatunk néhány dolgot (sebváltó áttétele, első és hátsó légterelők, gumik), de túl nagy szabadságra ne számítsunk. Ennél sokkal több lehetőségünk van a grafika és a hang finomságainak változtatására. Külön változtathatjuk a fű, a beton, a közönség, a táj felbontását és a belátható távolságot. Így gépünk erejéhez mindig megtalálhatjuk a legjobb, számunkra legmegfelelőbb megoldást. Az egyes pályák nemcsak útvonalukban, hanem a környék látnivalóiban, rajzolatában is különböznek, és már az is egy külön élmény, amikor az ember városnéző stílusban végigkocsikázik rajta. Eközben pedig nézelődhetünk jobbra-balra vagy akár a hátunk mögé is.
A járgányok irányítása egy nyolc gombos botkormánnyal nem túl bonyolult, a kezdőknek azonban ajánlatos az automata váltó használata. Az időnként meghibásodó alkatrészeket és a hibázó box-szerelőket pedig csak azok kapcsolják be, akiknek már a vérükben van a száguldás.
A játékból az első pillanatban annak gépigénye keltette fel a figyelmemet. A minimum 133 Mhz-s processzor és a 2 MB memóriával rendelkező videokártya azt hiszem még nem található meg minden háztartásban. És akkor ne is beszéljünk optimális 200 Mhz-ről, mely nélkül a maximális felbontás kicsit lelassul, valamint a 3D gyorsítókártyáról, mely néhány speciális effektushoz, például a ködhöz nélkülözhetetlen. Egy fél óra próbálkozás után viszont kiderült, e befektetésekért cserébe döbbenetes élményben lesz részünk. Szóval, aki él-hal a profi autóversenyekért, az ne habozzon, mert ezt a játékot nem szabad kihagyni.

**P.K.**


Ha a többiek nem zavarnak a vezetésben, néha egész jól szokott menni


Khm. Stílusom azért még hagy bizonyos kívánnivalókat maga után...


Mit nekem te út, ha megy a masina a fűvön is?!



Bár a motor rendszerint maximális fordulatszámon pörög, a helyezésem még mindig a sokévi átlagot idézi

**andretti racing**
Electronic Arts/EA Sports
http://www.easports.com

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNYOSSÁG | G |
| JÁTSZHATÓSÁG | G |
| SZAVATOSSÁG | G |
| ZENE B O N | A |

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-komp. hangkártya, 2MB videókártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 8xCD, 3D-kártya

A két versenytípus miatt érdekes színfolt az autóversenyek tömegében

**85%**

# CINKELT LAPOK

## TOMB RAIDER

**A fanatikus Lara Croft-rajongóknak alighanem ismerősek lesznek az alábbi cheatek, mivel ezek nem sokat (mondhatni semmit sem) változtak a Tomb Raider első része óta. Illetve egy változás azért van: csakis akkor működnek, ha közvetlenül a mozdulatsor előtt meggyújtunk egy világítógyertyát. Mondjuk a vicc kedvéért egyszer érdemes megpróbálni világítógyertya nélkül is, bár ilyenkor nem árt egyet menteni...**

**Átlépés a következő pályára: séta előre, séta hátra, háromszor forduljunk körbe (és pont körbe) az óramutató járása szerint, majd ugorjunk egyet előre.**
**Egy NAGY halom lőszer, fegyver és elsősegélycsomag: akár az előbbi mozdulatsor, csak a legvégén ne előre, hanem hátra ugorjunk.**

## TOMB RAIDER II

Miként a mondás is tartja: ígéret szép szó, ha betartják úgy jó. Jómagam például az előző számban tettem egy kissé vakmerő ígéretet, miszerint a következő számba összehozok egy Tomb Raider 2. megoldást. Hát ez így, ebben a formában nem igazán jött össze, mivel a játék egy csöppet terjedelmes darab, CoVBoy pedig mereven elzárkózott a hat oldalas Cinkelt Lapok gondolatától. Nem baj, azért valami kusza tipphalmazt megpróbáltam összehozni, elvégre jónéhány olyan pont van a programban, ahol igen kiadósan és bosszantóan el lehet akadni. Nem is szaporítom tovább a szót, következzen hát némi segítség az első hat pálya végigjátszásához (a többiről majd a következő számban olvashattok):

### A NAGY FAL

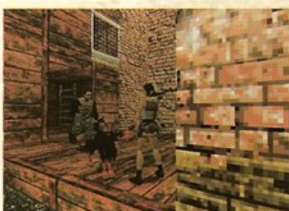
• A Kínai Nagy Fal környékén bóklászva túl sok gondunk még nem lesz, ezt afféle bemelegítő-szintnek szánhatták a program írói. Komolyabb szitkokat legfel-



jebb a nagy medence után következő "vesszőfutás" csalhat a mindenre elszánt játékos ajkára. Itt nem is árt minden sikeresen túlélt terem illetve folyosó után menteni egyet – különösen a kis jádesárkány összegyűjtése lesz macerás dolog. Hoppá, még nem is szóltam ezekről a sárkányokról! Minden pályán három sárkányszobor van elrejtve, ezek összegyűjtése az igazán harcedzett veteránoknak való szorgalmi feladat. Az első pályán legfeljebb a harmadik szobor fellelése okozhat gondot, ezt egy hatalmas szakadék mélyén találhatjuk, mely fölött egy kötél segítségével juthatunk át. A sziklaperem környékén barátkozzunk egy kicsit a kövek alól előrajzó pókokkal, majd hátráljunk a szakadék pereméhez. Eztán oldalazzunk balra, s ugorjunk le a kiugró sziklára. A kis hasadék széleibe kapaszkodva felkászálódhatunk egy kis rejtett odúba – innen már könnyűszerrel lejuthatunk a mélybe. Odalent megismerkedhetünk a kínai fauna egyik jellegzetes darabjával, a Tyrannosaurus Rex-szel (rögtön kettővel is). Néhány bájos kis pandamacinak mondjuk jobban örültem volna, de hát ez van...

### VELENCE

• Itt már keményedik a dolog, amint azt rögtön a pálya elején előrajzó ellenfelek is jelzik. Igen sok kapcsolónyomogatás és kulcskeresgélés vár ránk, a komoly fegyverarzenállal rendelkező gengszterekről nem is beszélve. A magasabb helyekről mindig kémleljünk körbe, mivel sok (egyébként igen kemény) ellenfelet intézhetünk el a jól bevált lesipuskás módszerrel.



• A csónakházba ugyan beúszhatunk a kapu alatt, de a motorcsónak kicsempészéséhez sajna szükségünk lesz egy kulcsra. Ezt a kulcsot a pálya legelején megjelenő, balkonról lődöző fickónál találhatjuk. A feljutás elég macerás lesz: a csónakházzal szembeni kis házikón keresztül kászálódhatunk fel az emeletre, itt a csodás panorámán kívül kevésbé csodás ugrálós feladatok is várnak ránk. E ponton rá is lelhetünk a játék egyik rejtett mondanivalójára: az ablak belőve jó (sajna csak így juthatunk be egy csomó szobába)... A kulcson kívül még egy kapcsolót is meg kell találnunk – mindkettőhöz az ablakok fölé kifeszített napellenzőkön keresztül vezet az út. Eztán már nyugodtan becsónakázhatunk Velence legendás, ám nem túl kies csatornarendszerébe. Ja, itt nem árt rögtön meggyújtani egy világító gyertyát, mivel közvetlenül a bejárat jobb oldalán, egy árnyékos kis zugban rejtőzik az első sárkányszobor (a második sárkányra egyébként a kis vízesés alatti medence mélyén lelhetünk).

• Miután "kizsilipeltük" magunkat a csatornából (minden poént azért nem lövök le), rögtön forduljunk balra és gondoláknál másszunk föl a hídra. A hirtelen előbukkanó kis csapatot nézzük meg, kacagjunk egyet, majd töltsük vissza a legutolsó állást – ezt a részt csak trükközéssel lehet megoldani. A napellenzőről ugorjunk a hídra, majd AZONNAL szaltózzunk is vissza. Na, így azért könnyebb lesz... Eztán annak rendje s módja szerint el is elakadtam egy kicsit, míg rá nem jöttem arra a magától értetődő tényre, hogy a gondolákon egy huszáros motorcsónak-rohammal akár át is lehet törni (ez előtt persze nem árt körülnézni a híd környékén). A továbbjutást gátló aknamezőt igen kézenfekvő módon lehet felszámolni: hajtsunk rá a motorcsónakkal s az utolsó pillanatban pattanjunk ki. Ezzel ugyan elvész a klassz kis járgányunk, de nem baj, van mááásik!

• A csatornalejárattól jobbra lévő helyszínekre nem térek ki külön, itt vidám csónakázások várnak ránk, némi tűzharccal és kapcsolóhuzogatással megspékelve. Különösen embert próbáló helyszín az acélkulcsos/medencés ház, itt ugyanis az ajtó azonnal becsukódik mögöttünk, az emeleti ablakból kiugorva pedig rögtön egy orvlövész fogad minket. Kellemetlen. Jómagam úgy oldottam meg a dolgot, hogy kezembe



vettem a gránátvetőt, egy oldalszaltóval kiugrottam az ablakon és zuhanás közben lőttem ki rejtekéből az ádáz ellent. Határozottan ramboid megoldás, nemde?

• A pálya végén igen vidám kis versenyfutás vár hősnőnkre: az utolsó kapcsolót lehúzva egy meghatározott idő alatt kell eljutni motorcsónakjával a szint másik végébe. Először is a rámpán kell átugratni, ehhez a CTRL gombbal gyorsítsuk fel a csónakot, majd egy látványos repüléssel hussanjunk át a hídon. Az időlimit szűkössége miatt e kényes manővert nem árt elsőre hibátlanul végrehajtani. Eztán száguldjunk végig a csatornán, s egy bal, jobb, jobb kanyarkombináció után irány Bartoli rejtekhelye.

### BARTOLI REJTEKHELYE

• E pályára találóbb név lenne a "Bartoli Erődje", mivel kutyák, őrök és csapdák valóságos tömkelegével kell majd megküzdenünk. Az előcsarnokban téblábolό fogadóbizottság széthessegetése után igazi vesszőfutás vár Larára a szobrok lecsapó pengéi között (odafelé rövid iramodásokkal haladjunk, míg visszafele folyamatosan rohanjunk). Az emeltre való feljutás nem túl bonyolult (forduljunk háttal a ferde faemelvénynek, s egy hátraszaltó-előreszaltó ugrássorral próbálkozzunk), itt húzzuk el a kötőmböt, ugorjunk fel a helyére, majd másszunk át a romos falszakaszon. Itt jegyezném meg, hogy a falak illetve egyéb tereptárgyak textúráját MINDIG figyeljük, mivel nem egyszer ez a továbbjutás kulcsa. Odakint újabb lelkes hódoló várja hősnőnket, majd újabb idegesítő ugrabugra következik. Itt a legádázabb ellenfelünk egy galád napellenző lesz, amiről rendre lecsúszunk. Nem baj, kapaszkodjunk meg a szélében, oldalazzunk el a másik széléig, ott húzódszkodjunk fel és azonnal ugorjunk hátra. Na, végül csak kikavarodtunk egy ajtó elé! A gond csak annyi, hogy ide elég körülményes dolog bejutni (a Save Game opció áldásos lehetőségét e ponton már mindenképp érdemes kihasználni), mivel ugrásaink rendre a falon, majd a csatornában végződnek. A megoldás a következő: a perem legszéléről, helyből (!) ugorjunk előre, s eközben tartsuk lenyomva a CTRL billentyűt. E ravasz megoldásnak köszönhetően az ugrás íve egy kicsit megtörik, s így pont elkaphatjuk a bejárat szélét.

• Odabenn néhány gengszter és kedves kis ölebeik már epedve várnak ránk, itt már kénytelenek leszünk keményebb (s nagyobb kaliberű) eszközökhöz nyúlni.



E helyszínen mondjuk egy ideig körbe-körbe rohangáltam, míg fel nem fedeztem azt a meglepő tényt, hogy a kandalló mélye titkos átjárót rejt (anyád!!!). Nemsokára át is érünk egy kedves kis összkomfortos szobába – tűz, víz, repülő penge. Rögtön pattanjunk is bele a vízbe, majd kászálódjunk fel a medence sarkában lévő platóra. Igen, igen, újabb visszataszító ugrálós rész vár a kedves játékosra, ahol a legkisebb hiba is végzetes... Az első ugrást nekifutásból végezzük el, a többit pedig helyből – méghozzá igen szapora ütemben, hacsak nem akarunk egy forró meglepetést. A következő szoba szintén elég kellemetlen hely, főleg a csillárról-csillára ugrálás idegesítő. Ja, egy kapcsoló elég jól el van dugva a plafonon, a keresztgerendán túl, ezt semmiképp se hagyjuk ki.

• A pálya vége felé még vár ránk egy elég macerás ugrálós rész, ezúttal tetőről tetőre kell szökellnünk. A kéményes épület tetejére csak nekifutásból (és folyamatosan kapaszkodva) ugorhatunk át. A tető egyébként enyhén lejt, tehát a kellőképp tapasztalt játékosok már eleve a legalacsonyabb szinten próbálkoznak. Forduljunk a kémény felé, s meg is pillantjuk a következő célpontot – szóval ide kell valahogy feljutni. Sétáljunk a peremig, tegyünk hátrafelé két-három lépést és ugorjunk át. Kapaszkodjunk meg a peremben, oldalazzunk balra és kapaszkodjunk fel – aztán BUDDA-BUDDA. Mellesleg a detonátor üzembe helyezése előtt az igazán

## G-POLICE

**Mint már Vári maestro is kitért rá néhány oldallal ezelőtt, a Psygnosis kis durrogtatós játéka távolról sem tartozik a legkönnyebb darabok közé. Így tehát némi segítséget jelenthetnek a szintkódok, amíg elő nem varázsolunk némi cheatet hozzá:**



**1 MADGAV**
**2 DOLMAN**
**3 SONAGAV**
**4 ACEDUF**
**5 JOJOGUN**
**6 WENSKI**
**7 SAEGGY**
**8 MAZMAN**
**9 DAZMAN**
**10 DELUCS**
**11 ANDOOOO**
**12 KIMBCHS**
**13 ANDYMAC**
**14 YERMAN**
**15 OLLIEB**
**16 THEYOLK**
**17 TONYMASH**
**18 ANDYCROW**
**19 BIONIC**
**20 TSLATER**
**21 IAINTHOD**
**22 JONRITZ**
**23 CLAIREC**
**24 STEVEBOT**
**25 ANGUSF**
**26 EUANLEC**
**27 EDFIRE**
**28 STUBOMB**
**29 THONBOY**
**30 JIMMAC**
**31 PUGGER**
**32 ROSSCO**
**33 CAKEBOY**
**34 NIKNAK**
**35 SAGLORD**

fanatikus játékosok még megkereshetik a jádesárkányt is, valahol errefelé rejtőzködik őkelme... A nagy bumm után (ennyit a műemlékvárosokról...) kapaszkodjunk fel a romba dőlt épületre, s Ms. Croft tőle nem várt dolgot fog tenni: Operába megy.

## AZ OPERA

• Az Opera egyike a játék legocsmányabb és leghosszabb pályáinak, mint az már a pálya



elején ránk leselkedő orvlövész ténykedéséből is sejthető. Első feladatunk az épületbe való bejutás lesz, ehhez keressük meg az Opera bal oldalán található kapcsolót és ugorjunk be (a kötélen lengő láda mellől) a rejtekajtón. Odabenn a szokásos őr likvidálása után megismerkedhetünk egy új tereptárggyal: az üvegszilánkok borította padlóval. Ezek igen csalafinta jószágok, mivel csakis sétálva kavarodhatunk át ép bőrrel közöttük, bármilyen ugrás illetve futás végzetes következményekkel jár. Rövid kavargás után egy határozottan romos tetőrészhez érünk, amin kissé problémásnak ígérkezik az átjutás. Először is sétáljunk arra a vonalra, ahol rögtön három tetőrész áll egymás után – csakis itt érdemes próbálkoznunk. Nyissunk egy helyből ugrással, eztán sprinteljünk át a potyogó cserepek fölött és lendületből szökkenjünk át a hasadékokon. Amennyiben egy ugrást elszámítanánk, az utolsó pillanatban még megkapaszkodhatunk a tetőrész szélében. Egy sajátos kis programhiba következtében ugyanis ilyenkor nem kezd el omladozik a cserép – csak ha már felkászálódtunk. Ekkor meg akár folytathatjuk is a rohanást, tehát ez a rész még nem is olyan nehéz, mint amilyennek látszik. E nyaktörő gyakorlat után kissé vérgőzösebb rész következik, mivel az Operaház tetején valóságos kis hadsereggel kell megküzdenünk. Először is igen taktikusan álljunk meg a peremen és gyilkoljuk le az első őrt. Eztán még véletlenül se ugorjunk le az "arénába" – inkább ereszkedjünk le egy pillanatra a folyosó szélén, s azonnal kapaszkodjunk is vissza. E csábos mozdulatsor felhevült udvarlók egész hadát csalogatja elő, s kezdődhet is a hancúr. Eztán már nyugodtan leszökkenhetünk, az őrség megmaradt tagjaival könnyedén elbánhatunk. Na, itt akár vehetünk is egy mély levegőt, most tartunk kb. a pálya tizedénél...

• Az igazi gondok akkor kezdődnek, mikor végre bejutunk az Opera belsejébe. A színpad és a nézőtér egyetlen hatalmas, gaz gengsztertől és ebektől hemzsegő terem, s innen nyílik a többi helyszín. Itt már nem árt figyelni a mennyezetről lógó, s igen kellemetlen pillanatokban leszakadó homokzsákokra. Aztán ott vannak a különféle oldaljáratokból előgördülő kövek (hja, a modern színház...) – szóval nem fogunk unatkozni. Először is tegyük biztonságossá a termet: rohanjunk át a homokzsákok alatt, szedjük le az ellenfeleket és aktivizáljuk a kőcsapdákat. Kutakodásainkat kezdjük a színpadon, majd szép sorra járjuk végig a többi helyszínt is. Mentsünk sűrűn, minden kis szobát vizsgáljunk át alaposan és nem utolsó sorban őrizzük meg a hidegvérünket. Jómagam a végeláthatatlan mászkálások és ugrálások okozta agresszív érzéseket egy-egy Worms-partival vezettem le... A kis szervómotort a lift melletti kapcsolótáblán használjuk, mellesleg itt rejtezik az egyik sárkányszobor is. Várjuk meg, míg lefelé indul a lift, majd ugorjunk a tetejére és gyorsan ragadjuk meg a létrát. Hoppá, e rejtett helyszínen még találunk némi lőszert is, ami a későbbiekben még igen jó szolgálatot fog tenni. A másik két sárkányra egyébként a szinpad alatti medencében illetve a szellőzőrendszerben, a ventillátorok között lehet ráakadni. A szellőzőrendszer utáni öltözőben egyébként egy rövid időre elakadtam, holott a megoldás kézenfekvő: építsünk tornyot a mozgatható kockákból és kapaszkodjunk fel a legfelső ablakhoz.

• A pálya legvégén van még egy csalafinta helyszín: a függöny mögötti, ládákkal teli szoba. Néhány percnyi fejvesztett ugrálás és kutatás után, teljesen véletlenül fedeztem fel, hogy az egyik alsó ládát el lehet húzni. Ez mondjuk elég sunyi dolog volt a játék készítőitől... Eztán már csak az igazi főellenfél, alias Bartoli és népes kísérete vár ránk. Ez az úriember már szívósabb jószág, így nem árt rögtön a gránátvetőhöz és a shotgunhoz nyúlni – ezek



azért elég hamar megfekszik a gyomrát. Először persze a kísérőit intézzük el, mivel igen egészségtelen dolog több fegyveres kereszttüzében rohangálni... Az össznépi gyilkolás után már csak egy örömteli kötelességünk marad: felpattanni a gépre és jó messzire elhúzni e kellemetlen helyről.

## OLAJFÚRÓTORONY I

• Hál'Istennek e pályának csak a neve hosszú, így afféle üdülésnek is fel lehet fogni az Opera fáradalmai után. A kezdet mondjuk ennek ellenére nem túl bíztató, mivel egy cellában térünk magukhoz, érthető módon minden fegyverünktől megfosztva. A tapasztalt játékosok persze nem ijednek meg, elvégre a különféle számítógépes programok sajátos



logikája szerint a cellák belülről is nyithatók. Ezúttal sincs a dolog másként: a kapcsolót az egyik láda mögött találjuk. Sajna az ajtó csak egy NAGYON rövid időre nyílik ki, ezért fondorlatos szökésünk előtt nem árt megtisztítani az ajtóhoz vezető utat. Mikor kiértünk, rögtön felpörögnek az események: megszólal a riasztó s azon nyomban meg is jelenik egy bősz munkás. Sajnos Lara nem egy Mortal Kombat bébi, így ne is erőltessük a pusztakezes harcot – inkább sprinteljünk el a közeledő fickó mellett. Hopp, egy fegyveres őr! No igen, ez elég kellemetlen fordulat. A derék szakszervezeti aktivista csapásait kerülgetve valahogy vergődjünk el az ablakig, s próbáljuk a pisztolyt lóbáló őr figyelmét magunkra vonni (ez mondjuk nem lesz túl nehéz). Kis szerencsével a gazfickó egyik kevésbé sikerült lövésével kitöri az ablakot, s ezzel meg is szabadulhatunk a szorult helyzetből. Először is kapcsoljuk be jobboldalt, az emelvény alatt található kapcsolót, majd ússzunk be a gép alá. Újabb kapcsoló, kimászás, menekülés majd a gép orra felöli kis mólóról szökkenjünk fel a szárnyra. Eztán már csak össze kell szedni a raktérben maradt pisztolyt s kezdődhet is a szörnyűséges bosszúhadjárat.

• Időnk java részét kapcsolók illetve azonosító kártyák utáni futkosással fogjuk tölteni, ezekhez aligha szükséges különösebb kommentár. Gondot legfeljebb az a szoba jelenthet, amelyikben négy lángcsóván kéne átjutni egy létrához. A kulcsot ezúttal is a falban rejtőző kockák jelentik: ezekből kell "utat" építeni a lángtengerhez. Egy ugrás nekifutásból, s már túl is jutottunk e forró helyszínen. A pálya vége felé egyébként az ellenfelek amúgy is népes tábora egy újabb taggal bővül: a békaemberekkel. Ezek nem túl meglepő módon a medencékben és egyéb víz alatti helyszíneken keserítik meg Lara életét. Elég kellemetlen ellenfelek, bár a partról remekül agyon lehet lődözni őket a szokásos fegyverekkel.

## OLAJFÚRÓTORONY II.

• Maga a "táj", illetve a megoldandó feladatok nem változtak sokat az előző pályához képest. Az egyetlen, amúgy igen kellemetlen újdonságot a lángszórós őr jelenti – na ez egy igen nagy tahóság. Amint megpillantunk egyet, kapjuk elő a legméretesebb fegyverünket (gránátvető ajánlott) és össztűz. Ha egy ilyen fickó túl közel kerül hősnőnkhöz, nyugodt szívvel tölthetjük is az előző játékállást.

• A gondok igazából a chip megtalálásakor kezdődnek, mivel ennek felvétele egy pöttyet körülményes lesz. Leginkább a szobában vidáman lobogó tüzekkel fog meggyűlni a bajunk, mivel ezeket csak egy rövid időre tudjuk kikapcsolni. Először is a csapóajtó alatt árválkodó M-16-ost tegyünk magunkévá (tűzerő über alles!), majd iszkoljunk vissza. Eztán egy különösen nagy gyorsaságot és pontosságot igénylő hadművelet következik: kapcsoljuk ki a tüzeket, nyomjuk meg a gombot és a lehető legviharosabb sprint kíséretében kapjuk fel a chipet. Eztán már csak egy hátraszaltóval el kell kerülnünk a



felcsapó lángnyelveket és mehetünk is az irányító panelhez. Egyébként az előbbi vágta folyamán nem árt egy elegáns ugrással kikerülni a csapóajtót, hacsak nem akarunk igen rút véget érni. Miután a chip használatával túljutottunk a lezárt ajtón, rögtön igen vaskos meglepetés vár ránk egy lángszórós őr személyében. A továbbjutás sem túl egyszerű, mivel a játék írói orv módon újabb rejtett átjáróval keserítették meg a játékos életét (a narancsszínű tartály jobb oldalánál kutakodjunk).

• E pályán különösen macerás lehet az aranysárkány megszerzése, mivel a program hol kinyitja, hol becsukja a hozzá vezető ajtót – minden különösebb logika nélkül. Ha zárva lenne, menjünk vissza abba a szobába, ahol a piros azonosító kártyát használtuk. Itt nincs is más dolgunk, minthogy meghúzzuk a kapcsolót, felmarkoljuk a sárkányt és tengeralattjáróra pattanva Némo kapitány nyomdokaiba lépünk. A többit majd legközelebb.

*T.J.*



## MYTH



**Kissé szokatlan dolog, hogy egy stratégiai játékhoz mellékelünk cheatet e megszentelt oldalakon, de a Myth a maga módján ugyancsak embert próbáló darab, úgyhogy maximálisan indokolt a dolog.**

**Cheat#1. Nem egy bonyolult darab: a főképernyőn tartsuk lenyomva a "Space" billentyűt, s eközben válasszuk ki a New Game parancsot. S láss csodát: bármelyik pályán elkezdhetjük az aprítást.**

**Cheat#2. A játék közben bármikor használható, nyomjuk le egyszerre a "Ctrl" és "+" billentyűket. No nézd csak, hát nem megnyertük a szintet? E cheat túl gyakori alkalmazása mondjuk ugyancsak lerövidíti (s unalmassá teszi) a játékmenetet, de hát a szükség törvényt bont, nemde?**

## DUNGEON KEEPER



**Szomorúan vettük számba tavalyi számainkat, amelyekből az derült ki, hogy egyetlen cheatet sem közöltünk ehhez az igencsak kellemes kis játékhoz. Most akkor pótolnánk mulasztásunkat. Többek egybehangzó véleménye szerint a címképernyőn begépelendő általános cheat úgy hangzik, hogy PLEASE GIVE ALL. Ez elméletileg új játék indítása után minden pályán már nyitáskor engedélyezi a Libraryben illetve a Workshopban fejlesztendő dolgokat, tehát odaadja az összes szobát, varázslatot, ajtót és csapdát. Na, nekem például ezt sosem sikerült a videó elindításáig bepötyögni tehát maradtam annál a jól bevát belső cheatnél, amikor gyengébb híveimet szépen feláldozgatom a templomban, és így nyerek jobb lényeket. Például egy légy és egy pók feláldozásával egy Warlockot, egy bogár és egy pók feláldozásával pedig egy Mistresst lehet nyerni. Két légy a kútba befejez egy kutatást, két bogár pedig egy Workshopban folyó gyártást. Ha szíved vágya egy Horned Reaper, akkor kviszont egy trollt, egy Bile Demont és egy sárkányt kell feláldoznod. További kombinációk esetleg legközelebb.**

# CURSE OF MONKEY ISLAND

## 4. RÉSZ

Még mielőtt bármibe is belefognánk, javaslom, hogy mindenki készítsen maga mellé háromnapi hideg élelmet, mert a játék negyedik felvonása a leghosszabb az összes közül.

Szóval ott hagytuk abba a múltkor, hogy Guybrush és ígéretes csapata a hagyományostól ugyan egy kissé eltérő módon, de viszonylag épségben partot ért Blood Islanden. A partraszállást egyedül a hajó sínylette meg igazán, no meg Elaine, aki az árbockosárból szépen elrepült a sziget irányába. Díszes legénységünk ezzel meg is unta a kalandozást parancsnokságunk alatt, és úgy döntenek, hogy inkább visszamennek fodrásznak Plunder Islandre – mihelyst sikerül kijavítaniuk a kissé amortizálódott hajót. Haggis nem igazán hajlandó lemondani az előtte álló dobozon levő kézkrémről – kivéve azt az esetet, ha sikerülne kátrányt vagy valami hasonlót szereznünk a hajó kijavításához. Ennek örömére vegyük magunkhoz a homokban heverő üveget, és induljunk meg a sziget felderítésére.

A szomszéd tisztáson megleljük Elaine-t, néhány vidáman röpködő szentjánosbogár társaságában, de mivel egyelőre nem tudunk még segíteni rajta, sétáljunk most fel a hotelhez

A hotel teraszán az esti "kirobbanó" show díszletei valamint egy kerti sütögető felszerelés csalogatja a vendégeket. Mivel a show még odébb van, kerüljünk beljebb. A legelső dolog, ami pillantásunkat magához vonzza, az a roppant terebélyes Xima asszonyság, a jövendőmondó. Nevének kiejtésével ugyan akad némi probléma, de ha elég sokat piszkáljuk, akkor a tarokk kártya vetésével és néhány alkalomhoz illő halálsikollyal beavat bennünket jövőnk részleteibe. Ez ugyan momentán nem fest különösebben rózsásan, mert mind az öt alkalommal a HALÁL jön ki – mindenesetre vágjuk zsebre a kártyákat, és fordítsuk figyelmünket a bárpultnál gyengélkedő Jóleves úr felé. Sajnos kínzó másnapossága miatt egyelőre nem óhajt kommunikálni velünk, így tehát előbb kénytelenek leszünk kikúrálni. A megfelelő kúra a pulton levő receptkönyv függelékében található, és áll egy rész tojásból, egy rész borsból, valamint egy rész kutyaszőrből. (Egyébként a többi koktélrecept is igen érdekes darab ajánlom tanulmányozásra – kipróbálásra inkább csak az edzettebbeknek...) Turisztikai látványosságok iránt érdeklődők magukhoz vehetnek még a pultról egy brosúrát, szuvenírek gyűjtői pedig az egyik bárszékről egy párnát.

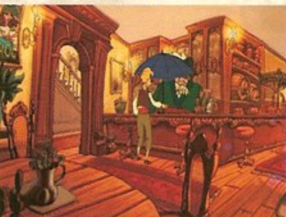
Folytassuk utunkat a hotel szomszédságában levő temetőbe. Első fertályában néhány ódon síremlék vizsgálgatásával múlathatjuk időnket, a hátsóban viszont néhány hasznos dolgot is művelhetünk: itt találjuk a sírkőfaragó kalyibáját. Ezt ugyan egy rozsdás lakat védi a hívatlan látogatóktól, viszont az ismeretlen mester az udvaron felejtette az összes szerszámát, amelyek közül nemsokára a leltárunkba költözik a kalapács és a véső. Szintén az udvar berendezéséhez tartozik egy kivénhedt blöki is, amely naqpszemüveggel védi szemét a nap (illetve most éppen a hold) káros sugárzásától. A tálkájában levő kutyakaja szemlátomást nem keltette fel érdeklődését (nyilván Pedigree NTSC, és nem Pal...), így tehát azt magunkhoz is szólíthatjuk. Némi érdeklődés azért tapasztalható, ha a szendvicset (biscuit) dugjuk az orra alá – cserébe kicincálhatunk belőle egy marék kutyaszőrt, ami minden kalandjátékban nélkülözhetetlen alapfelszerelése bármely óvatos kalandornak...

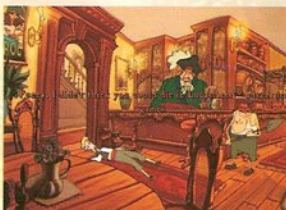
Sétáljunk most ki a tengerpartra (Elaine tisztásától délre). Itt az első látványosság a "kikötő", ahonnan a Blood Islandre látogató turistákat viszik különféle vérfagyasztó sétahajókázásra. A kikötő pillanatnyilag üres, nem úgy a gumifa tetején levő fészek, amelyből egy méretes tojás pillant le az alant csodálkozó Guybrushra. Felmászni érte szokás szerint nem lehet, szóval kénytelenek leszünk valami célszerszámot igénybe venni a tojás levadászásához. A célszerszám a temetőben szerzett kalapács lesz, de mivel a tojás jelentősen megsínylené a kemény talajon való landolást, tegyük a párnát a sziklákra, mielőtt rásóznánk egyet a gumifára.

Utunk következő állomása a sziget végében levő szélmalom. Ennek tetején egy hordónyi cukrosvíz szomorkodik, ami a rumkészítés alapvető összetevője, de mivel egyelőre nincs mobil állapotban, érjük be annyival, hogy csak a malom alján tenyésző borsból szakítunk egy csokorra valót. Ezzel meg is van az Anti-Másnaposság koktél összes összetevője, tehát kocogjunk vissza a hotelbe.

Miután a három alapanyagot odaadtuk Griswold Goodsoupnak, turmixol magának egy adagot belőle, a maradékot pedig átadja nekünk, remélve, hogy nemsokára hasznát vesszük. Az egykoron szebb napokat látott Griswold-család utolsó leszármazottjával ezután hosszas eszmecserébe bonyolódhatunk. Szó esik többek között Blood Island híres gyűrűjéről, amely Minnie nevű nénikéjének tulajdonát képezte. ő most pillanatnyilag hozzávetőlegesen halott. Csak hozzávetőlegesen, mert a hírek szerint a családi kriptában szokott kísérteni. A kriptába kerülés legbiztosabb módja természetesen az, ha az ember meghal – az mondjuk egy más kérdés, hogy a családi kriptába természetesen csak a családtagok kerülhetnek. Griswold magyarázatot ad a "hajóállomás" üzemeltetőjének hollétéről is: útban visszafelé elvesztette a vérszigeti világítótorony jelzését, és azóta bolygó hollandi (illetve esetünkben walesi) lett belőle. Az egykoron virágzó hotel mostani siralmas üzletmenetének pedig az az oka, hogy már egy jó ideje elmaradt a vulkán délután hat órára esedékes napi kitörése – pedig milyen kellemes kis kerti mulatságot lehetett a láva által melegített kerti sütögető mellett rendezni! Nem is beszélve az emeleti szobában lakó kísértetről...

Ennyi sületlenség hallatán természetesen megszomjazik az ember, tehát rendeljünk valami piókát. Guybrush dühösen reklamálja a trópusi italokba dekorációként berakott esernyő szörnyű hiányát. Megkapja... Kellemesen el is kvaterkázhatunk így a fogadóssal egy darabig, míg eszünkbe nem jut a Másnaposság-koktél receptkönyvből ismert mellékhatása, már amennyiben azt valamilyen alkohollal mixeli a t. fogyasztó (előtte persze nem árt lefeszegetni az üvegcse kupakját a vésővel). A könyv igazat írt: Guybrush kissé gyengélkedik...





Griswold elmés társalgásba bonyolódik a hamarosan megjelenő sírásóval, Morttal. (ő egyébként már ismerős lehet: a voodoo babából kihúzott tűtől ő könnyebült meg.) A csevegés arról folyik, hogy árt-e az üzletmenetnek egy hulla, és egyáltalán így LucasArts-kalandjátékban meghalhat-e a főszereplő – úgy látszik igen, mert miután Mort fájó szívvel búcsút vesz tőlünk, megjelenik a THE END felirat és a készítők listája...

... míg Guybrush ordítva nem közli, hogy tulajdonképpen még nem is halt meg. A véső segítségével kecmeregjünk ki a koporsóból, majd szedjük ki a szögeket belőle. Közben földöntúli kopogás üti meg a fülünket, majd az első ijedtség után felfedezzük, hogy a kopogás egy másik koporsóból jön. Feszítsük fel a kripta közepén álló koporsót, amelyből egy szökkenéssel előkerül egy régi ismerős: Stan, aki mindent elad, ami mozdítható. ő is azonnal felismer bennünket, és ő is vidáman emlékszik vissza rá, hogy az első részben mi zártuk őt először egy koporsóba. Azóta teljesen hozzászokott az élve eltemetés tényéhez, és az, hogy tulajdonképpen már meghalt, egy egészen új perspektívát nyitott az életében – a továbbiakban életbiztosítások forgalmazásának óhajtja szentelni minden idejét. Ezzel át is nyújtja új névjegyét, és felkér a mielőbbi távozásra, hogy berendezhesse az irodáját. Az olyan technikai apróságokkal Guybrush már nem is akar foglalkozni, hogy Stan hogy az ördögben csináltatott névjegyet, ha be volt zárva egy koporsóba – mindössze annyi a gond, hogy a kripta vasrácsát a sírásó bezárta. Szerencsére a biztonsági vasrácsot is Stan hozta forgalomba: belülről nyitható... Sétáljunk tehát ki a temetőből, majd menjünk is rögtön vissza, mert Stan addigra lakályos kis irodává varázsolja a kriptát. Fabatkáért ugyan nem hajlandó életbiztosítást kötni, ellenben egy kalóz egyetlen foga már megfelelő díjazás – különösen ha az aranyból van. Az életbiztosítás egy csodálatos dolog: az ember egy csomó pénzt kap, és tulajdonképpen semmi más teendője nincs – mindössze meg kell halnia. Stan viszont reméli, hogy NAGYON fogunk magunkra vigyázni...



Természetesen mi így is teszünk. Legalábbis egy ideig, mert utána következik a "biztosítási csalás" néven közismert népi játék. Egyelőre ballagjunk vissza a hotelba. Itt senkit nem lep meg különösebben a halálból visszatért ember, sőt, az sem érdekli őket, hogy van-e elegendő parkolóhely a túlvilágon – tehát akár reklamálhatunk is a fogadósnál, hogy miért nem az elhunyt nénikéje mellé temettek bennünket. A Goodsoup-kriptába természetesen csak a családtagok kerülhetnek – és bármennyire is igyekszünk bizonygatni "bácsikánknak" Jóleves-mivoltunkat, egyelőre nem igazán vagyunk járatosak a családtörténeti kérdésekben. Ennek örömére egy kegyes hazugság kíséretében szólítsuk magunkhoz a pultról a borravalós korsót, majd nyissunk be a hátsó helyiségbe. A sarokban éktelenkedő hatalmas sajtból szeljünk egy darabot magunknak a vésővel, emeljük le a fri-

# TOTAL ANNIHILATION

A GT Interactive Red Alert-verőjéhez már egy rakás trainer hozzáférhető, de azért akad hozzá néhány cheat is. Ha Campaignt játszunk, a Single Player menü megjelenése után gépeljük be: DRDEATH. Ezután a fejlesztő Cavedog emblémája megjelenik a képernyő jobb oldalán. Erre clickelve bármelyik küldetés azonnal választhatóvá válik.

Néhány cheat a többjátékos üzemmódhoz, amelyeket az Enter megnyomása után adhatunk meg:

+ATM: 1000 egység fém és energia
+DOUBLESHOT: minden lövés duplán sebez
+HALFSHOT: minden lövés félannyit sebez
+ILOSE: vesztettél
+IWIN: nyertél
+NOENERGY: 0 energia
+NOMETAL: 0 fém
+NOSHAKE: robbanásoknál nem rázza a képernyőt
+NOWISEE: teljes térkép és kikapcsolja a LOS-t
+RADAR: 100% radar lefedettség
+VIEWx: Megmutatja az x-edik játékos készleteit

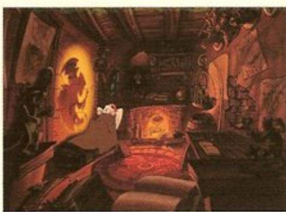


dzsiderről a mágnest, majd vonuljunk fel a kísértetektől hemzsegő emeletre.

Az első szobában kísértetet ugyan nem lelünk, viszont van egy szög a falban, amire természetesen rásózzunk egyet a kalapáccsal. Ettől a folyosón levő kép egy kicsit elfárad, mi viszont magunkhoz vehetünk még egy szöget, és bekukkanthatunk a hátsó szobába. Itt szöget ugyan nem találunk, van viszont kísértet (pontosabban egy csontváz), ölében a Goodsoup-családregénnyel, csak le kell nyitnunk az ágyat. Sajnos a rugók kicsit túl jól dolgoznak, mert az ágy mindig felcsapódik, mihelyt magunkhoz akarjuk szólítani a könyvet. Sebaj, hamarosan szöget ől a fejünkbe, hogy szöget üssünk az ágyba. Pontosabban szögeket: a koporsóból kiszedetteket és a képtartót.

A könyv birtokában már kellemesen feleleveníthetjük a fogadóssal a családi história frekventáltabb részeit, és ő végül elismer bennünket igazi családtagnak, aki méltó arra, hogy a Goodsoup-kriptában hajtsa fejét örök nyugovóra. Ilyen lehetőséget természetesen vétek lenne elmulasztani: nyírjuk ki magunkat megint egy üveg ital és a gyógyszer segítségével. Leveskéék kriptájában a szarkofágból előkeveredve először is egy repedés hívja fel magára figyelmünket, amelyen keresztül a Monkey Island 1. részébe csöppenünk, de mielőtt a csodálatos precízséggel renderelt dühös EGA-jaguárok ránkronthatnának, gyorsan visszamenekülünk a kripta biztonságába. A szomszéd képernyőn találjuk szegény Minnie Goodsoupot, akit az esküvője előtt egy héttel temettek ide, és most kénytelen addig itt kísérteni, amíg valaki feleségül nem veszi. Mivel hősünknek nem szimpi a csontbébi, inkább nem segít rajta, viszont kiszúrja az egykori hölgy csodaszép gyűrűjét. A kő mondjuk hiányzik belőle, mert azt lenyúlta egykori jövendőbelije, a derék, délceg, bátor, stb. kalóz – LeChuck. Rajta kívül egyetlen férfiú nyerhette volna még el az egykoron tán bájos hölgy kegyeit, de őt akkor látták utoljára, amikor kivette a hotel hátsó szobáját... Szóval szegény hölgynek azért kell ittmaradnia, mert senki nem veszi feleségül – nekünk meg azért, mert az ajtó zárva van (úgy látszik, Stan nincs monopolhelyzetben a rácspiacon).

A kijutást tehát a kripta másik végében kell keresnünk. Először is vegyük fel a feszítővasat a kőkoporsóból, majd Murray-t, aki viccesen a nyakunkba pottyan. A falon levő repedésen átkukucskálhatunk Morthoz, a sírásóhoz, de őt jobban érdeklik a horrorregények, mint az, hogy valakit élve eltemetett a szomszéd kriptába. Rendben, akkor mi is rendezünk egy kis horrorshow-t: a csontvázkarral vegyük el az asztalról a lámpát, majd használjuk rajta a koponyát. Murray szövege



és az árnyjáték a falon jobb belátásra bírják a sírásót, és szépen kinyitja az ideges kísértetnek a kaput...

... aki visszasétál a hotelbe, ahol természetesen senki sem lepődik meg rajta, hogy megint visszatért a halálból. A raktárban viszont megtaláljuk a halotti bizonyítványunkat, amely tanúsítja, hogy végérvényesen elköltöztünk ebből az árnyékvilágból. Ez életbiztosítással rendelkező egyéneknek egyszer még jól szokott jönni, de egyelőre Minnie nászáról kell gondoskodnunk. Menjünk fel a hotel vendégszobájában pihengető barátunkhoz, a pajszerral verjük ki a falon levő lyukat, és feszítsük fel az ágyat. A rugók ismét megte-



szik dolgukat: az ágy pont a Goodsoup-kriptába teleportálja az egykori Charles DeGoulasht, ahol a két szerelmes szív végre egymásra talál. Guybrush már csak a mámorító finálé után érkezik, hogy felvegye Minnie gyűrűjét. Ha már úgyis itt vagyunk a temetőben, rögtön be is ugorhatunk Stanhez, aki bizonyára nagyon megörül majd a halotti bizonyítványunknak. Hm. Mégsem örül igazán neki. Illetve annak nem örül, hogy sajnálatos elhalálozásunk után hirtelen jobban érezzük magunkat, és neki ki kell fizetnie egy halom pénzt. Sebaj, gazdagok lettünk.

Nem jártunk még a sziget csúcsán villozó fényeknél, ami egy bennszülött falu. A lakosság éppen rituális áldozatra készül a Vulkánistennek. Belépés csak az alkalomhoz megfelelő öltözetben. Ehhez először is vegyük magunkhoz a tofut, majd a másik asztalon levő pálcával alakítsuk át maszkká, és a mókás szere-



lést öltsük magunkra. Most már megjelenhetünk a véres szertartáson, ahol a bennszülöttek egy ananásznak öltözött társukat behajítják a vulkán kráterében fortyogó lávába. Hajítsunk utána egy kis sajtot. A Vulkánistennek szemlátomást megfekszi a gyomrát ez a nagy adag cellulóz, mert azonnal ki is tör és a láva végighömpölyög a szigeten – több kö-

zött a hotel teraszának sütögetője alatt is. Mi is ballagjunk oda, és pakoljuk be a fazékba az összes sajtot. Ebből a hő jótékony hatására valami szörnyű kotyvalék keletkezik, amit kátrány helyett rásózhatunk Haggisre, aki cserébe megengedi, hogy elvegyük a bőrápoló krémet.

Menjünk a malomhoz, és a cukrosvízből töltsük fel az üres korsót. Menjünk Elaine tisztására, tegyük a korsót a fatuskóra, majd miután a szentjánosbogarak belerepültek, zárjuk le a fedelével. Most van egy csodaszép lámpásunk, de ha azt akarjuk, hogy hosszabb távon is üzemeljen, előbb szurkáljuk ki a vésővel a fedőt. A krém használata után most már le tudjuk húzni Elaine kezéről az elátkozott gyűrűt. A varázslat megtöréséhez még szükség lesz a mi gyűrűnk kövére, amit ugyebár LeChuck a Skull Island kalózainak adott el. A transzportszolgálatot ugyebár a bolygó wales-i látja el, tehát először is őt kell előkerítenünk. Menjünk tehát a sziget déli részén levő világítótoronyba, és helyezzük a lámpást a tartójára.

Az elveszett walesi ettől megkerül: mire lesétálunk a "hajóállomásra" már ott szomorkodik. Most már nem akar a Koponyaszigetre menni csak a fényjelzésre hagyatkozva – egy iránytűt akar. Ezt kénytelenek leszünk legyártani neki: húzzuk át a tűt a fridzsidermágnesen, majd dugjuk át a dugón.

A Skull Island rémületes nevéhez híven fogad: egy hatalmas kacsára emlékeztet a formája. A kalózok barlangja a hegy kellős közepén található, megközelítése pedig csak a hegytetőről lehetséges. Az itt működő lift kezelőszemélyzetét ma éppen egy nem kimondottan tehetséges beugró helyettesíti, így tehát az említett megközelítés a szabadesés módszerével megy végbe. Zuhanás közben időben kinyitva az ernyőt viszonylag simán landolunk a párkányon.

A kincshegyek tetején üldögélő két kalózzal Guybrush nagy okosan közli, hogy teli van lóvéval. Szokás szerint egy roppant épületes beszélgetés kezdődik, aminek az a végkimenetele, hogy pókerpartiban kellene visszanyernünk a gyémántunkat. Nyilván kábé akkora eséllyel indulunk, mint egy hintaló az escoti derbin – így tehát kénytelenek leszünk segíteni magunkon: osztásnál cseréljük ki a lapjainkat a jövendőmondó tarokk kártyáira. Öt darab háromfejű majom, vagyis öt egyforma. Azt még a kalózok is elismerik, hogy ennél nincs erősebb lap (bár mondjuk egypaklis partiban nem túl szép dolog ilyet csinálni) – de vajon meg tudunk-e ütni egy párat? (Mármint őket ketten.) Szórakoztató verekedés kezdődik, de mint minden egyéb zűrből, ebből is szerencsésen megmenekülünk. Nincs tehát más hátra, mint a gyémántot belehelyezni a gyűrűbe, és felhúzni Elaine ujjára, és...

DURR! – Elaine számára ugyebár megállt az idő, így tehát ott folytatja, ahol utoljára abbahagyta. Egy rettenetes méretű pofonnal...

## 5. RÉSZ

Na, ez már tényleg teljesen beteg. Azzal kezdődik, hogy LeChuck beváltja régi ígéretét. Guybrusht kicsiny gyermekké változtatja a Halottak Karneváljára. Először is Dinghy DogTM-gal fogunk szellemi vetélkedőt játszani a kor kitalálásáról. Nyereménynek tulajdonképpen mindent választhatunk (többek között az erősen ajánlkozó Murray-t is) – de csak a horgonyt kaphatjuk meg. Ezzel át is vonulhatunk Wharf RatTM-hez, akinél tortákkal lövöldözhetünk a bohócra. Sajnálatos diszkrimináció, hogy csak a nálunk idősebb (legalábbis kinézetre idősebb) látogatók. Ha viszont piszkáljuk egy picit, a hatalmas patkány bemu-



tat egy próbalövést. Ennek különösen jó hatása van akkor, ha a lövés előtt betesszük a tortába az iménti nyert horgonyt... Ez szépen lerombolja a célpontot, és most mi állhatunk a helyére. A cukkolásra természetesen mi is kapunk egy löketet (horgony nélkül), viszont egy adag torta a zsákmány. Most a hatalmas kutyusba fogunk belekötni: csapkodjuk addig a hasát, amíg be nem kapja a fejünket, és így egy marék szőrt zsákmányolunk tőle. Gyermeki csínyeink utolsó áldozata a fagylaltárus, aki – elméletileg – a világ legnagyobb választékával rendelkezik, de mi attól függetlenül a legmezeibb fagyit vásároljuk meg tőle, valamint elcsenjük a borsszórót is. Mielőtt még elolvadna a fagyi, tegyük rá a tortahabot, a kutyaszőrt és borsozzuk meg. Ha állagában nem is, de összetevőiben erősen emlékeztet a cucc a másnaposság elleni koktélra. Hatásában is: Guybrush hirtelen normális méretűvé válik, és most már besétálhat a szellemvasútba.

## 6. RÉSZ

A szellemvasút három állomásból áll, amelyeken a kocsiból időben kiugrálva tudunk megállni. A barlang három helyszínén egy kötelet, egy hordócska rumot és egy olajmécsest tudunk felvenni. Ha sok kört megyünk, akkor előbb-utóbb előkerül LeChuck is, és tüzes szózatokat intéz hozzánk. A körforgalom utolsó állomásán levőegy hatalmas hóembert (illetve hómajmot) találunk. Tegyük a majom kezébe a rumoshordót, olajozzuk be a kötelet, és dugjuk a hordóba. Sétáljunk vissza a domb aljába, és várjuk a szellemkalózt. Amikor elmondta a mondókáját, és rossz szokása szerint tüzet akar ránk bocsátani, fújjunk rá egy kis borsot. A tüsszentése begyújtja az imént fabrikált bombánkat, mi pedig még idejében behuppanunk a kocsiba... Threepwood mester végre feleségül veszi Elaine-t és az ünneplő násznép (egykori legénységünk, Citromfej, valamint egy meglepett csirke) integetése közepette hajózik el nászútjára. Már csak Murray bosszankodik a polcon, azzal fenyegetőzve, hogy egyszer még visszatér... Hát reméljük is!



**BÚÉK, ha az Aktuálisban elfelejtettem volna (már egy csomó oldal óta volt, én pedig öreg vagyok és enyhén szenilis). További bevezetésképpen pedig rögtön egy kis szabadkozással kezdeném: tavalyi utolsó ámokfutásomon Pukler maestro remekbe szabott alkotását ígértem elemzésre és dekorációnak – de sajnálatos módon közben befutottak a különféle cégek karácsonyi üdvözlőlapjai, és az Interplay kis kártyájának puritán szépsége annyira megtetszett, hogy mindenképpen meg kellett osztanom veletek. Nem tudom, hogy a Télfater szerelése előidézi-e bennetek az asszociatív mámor kellemes rezgéseit (ha nem, akkor tekintsetek a 97/9 számunk középső poszterére; ennek hiányában a halaszthatatlan beszerzést tudom csak javasolni) – nekem mindenesetre szimpi volt. Azt talán mondanom sem kell, hogy a kártya idézte a manapság divatos számítógépes trendeket is, már amennyiben teljesen 3D volt, továbbá interaktív is, ugyanis Mikulás öltözékét a váll és lágyékrészeken megcsippentve egy mozdulattal el is lehet távolítani. Wow! Az így nyerhető látvány egy Claire Kenneth-regény címlapjára kívánkozik, és úgy megrázott, mint Csajkovszkij B-moll zongoraversenyének bevezető akkordjai. Mivel fényes páncélom az ízléstelenség, először ezzel is akartam ékesíteni háztájimat – de hogy őszinte legyek, féltem az ifjúság megrontásának vádjával várhatóan rám rontó nagynénik felbőszült hadától, szóval maradt a cenzúrázott változat. Arra azért kíváncsi lennék, hogy Interplayék vajon az Eidosnak is küldtek-e belőle?**

**Pukler mester nagyszabású kompozícióját tehát a következő hónapra napolom, mert – lévén örökérvényű darab – aktualitása megmarad. Most pedig merüljünk is alá a levéltengerbe:**

Üdv CoVboy!

Hirtelen nem is tudom, hogy milyen okból írok. Talán hogy leesett az első hó, esetleg az a formás skót s**g raagadott meg ennyire. Hmmmm... Jó ízlésre vall. (**Mondtam, hogy fényes páncélom...**) Te találtad. Nem kell kétségbe esni, nem tartozom a Széchenyi-fürdő khm... különös érdeklődésű vendégei közé. Erről jut eszembe: nemrég olvastam, hogy a BME területén szeretnének helyet kialakítani az ilyetén érdeklődésű hallgatók számára. (**Ez nyilván a jelenleg zajló oktatási reform szerves része.**) Dicséretre méltó kezdeményezés, de kíváncsi lennék, hogy ha ezután ébredezni találna a szellem az egyéb szexuális kultúra után érdeklődők között (gondolok itt az animal-, szado-mazo és egyebek aktivistáira), hogyan fogják megoldani? Más. Biztosan sokan örülnek a papírhalmazotok kétfelé válásának. Engem személy szerint nem igazán zavart, még a hirdetéseken is végig szoktam rágni magam. Őrület a négyzeten: amit ma megvehetsz, azt halaszd holnapra. Elővesz az ember fia egy két hónapos újságot és mit lát?! A hőn áhított konfig nettó 20.000 Ft-tal olcsóbb napjainkra. Solution: várni, várni, várni... a gépek teljesítménye egyszer úgyis eléri az emberi befogadóképesség határát, s minden alkalmazás, játék stb. úgy fog futkározni, mint az álom. Szép kis fikció, nem? Az egyetlen bibinek csak azt tartom, hogy biztos lesznek akkor is olyanok, akik az egészet aláaknázzák, és gépünk minden tartalékát felőrölve azt használhatatlanná teszik az akkori slágerlistás progik megkövetelendő sebességű futtatására. Huhh. Egyébként kedvelem Bill Gatest – közvetlenül Louis Adams és Sean Connery után következik – és kis csapatát, a Redmondi Rőtszeműeket. Napi 16 órát hajtani szerencsétleneket – még ha a legtutibb monitorok előtt is ülnek –. akkor is, cirka fél milkóért évente (dollárban persze). Isten ments, hogy irigyeljem őket. Végülis Mr. Gates egy garázsból építette ki nem pite birodalmát (Copyright&Dates-Daniel Ichbiah: Bill Gates és a Microsoft regénye, 1995) (**Na tessék! Mi lett volna, ha – neadjisten valaki rájuk zárja azt a garázst?! Ilyen apróságokon fordulnak meg a világ dolgai...**) Szóval visszatérve: ha nem vagy képes várni, akkor vedd meg gyorsan a cuccost, én majd mosolyogva simogatom a zsebemben lapuló 10.000 Ft difit, és befektetem valami más alkotóelembe. A francba... ez sehogy sem jó, hisz arról nem szól a fáma, hogy én addig mivel játszok (a tippeket tartsd meg magadnak, azt hiszem egyre gondolunk). Bár ha jól belegondolok, akad a közelben néhány használható eszköz: 1 db Plusi (hú, most törölgethetem a port), 1 db Super Nintendo (tényleg szuper! novemberben meghirdettem, de nem volt rá különösebben nagy mozgás), 1 db 386-os Compaq Deskpro unknown belsővel (amúgy a család kedvence, csúcs, jó a legjobbak közt, bár a Dynablaster szaggat rajta egy kicsit). (**Csak semmi szégyenkezés, rajtad kívül vannak még kenyai ismerőseim...**) Semmi bajom nincs a szoftverfejlesztőkkel, csinálják csak, ez az élet rendje: ők fejlesztenek, én meg csorgatom a nyálam. Viszont – itt jönnek a képbe a gyengébb gépek tulajai – egy X időszak után közkinccsé kellene tenni az abszolúte eladhatatlan programokat. Ezek után megalakulhatnának az évekkel ezelőtt bejáratott cserebere és adok-veszek klubok, akár BSA-ellenőrzés alatt is. Kár, hogy ez az ötlet is halva született (bár komolyan gondoltam), senki sem fog Jézuskát játszani, még így karácsony felé araszolva sem. Igazán megismételhetné a Microsoft a diákok részére felajánlott kedvezményes regisztrációs lehetőségét. Isten bizony élnék vele! Kár, hogy ehhez meg kellene vesztegetnem a húgomat, én ugyanis már dolgozom . Apropó, CoVboy, segítenél egy potya hirdetés erejéig: szakképzett, érettségizett, megbízható, nagydarab, barátságos (elég az öntömjénezésből, a többit rádbízom) etc. elhelyezkedne számítástechnikai érdeklődéssel műszaki cikk áruházban (Kispest-Lőrinc előnyben). (**Sajnálom, nem segíthetek. Keresd meg ez ügyben hirdetésszervezési osztályunk marketing managerének senior assistantját. Vagy a takarítónőt.**) Egy apróság még és tényleg fine: a Tomb Raider II-leírásban feltűnt TiDzsé megszólítása. Szóval főszerkesztő lettél... Hogy repül az idő, tanár úr! (**Nem, az csak egy nyomdahiba volt, mert TJ egyszerűen képtelen hat karaktert megjegyezni, meg egyébként is mindig a rangomnál egy fokkal alacsonyabban szólít. A megfelelő titulust csak akkor használja, ha hosszabb szózatot intézek hozzá különféle határidők kapcsán. Ilyenkor merengőn a magasba néz, sóhajt...**) Hoppá a mellékletnek szánt egypercest remélem megtaláltad. Ha rájössz miről szól, akkor se nyersz semmit de legalább gazdagabb lettél egy örökérvényű művel. (**Csodás. Elvonultam a lakás legkisebb helyiségébe elgondolkozni, hogy miről is szólhat, de sajnos nem tudtam megérteni...**

**... hogy miért kell epikus művet írni valakinek az anyagcseréjéről?**)

Pivarnyik Gábor, Budapest

**No, kicsit bő lére eresztetted, de azért ez tényleg olyan téma, ami a legszélesebb rétegeket érinti, nevezetesen: a hardverek ára. Hát az biztos, hogy a technikai fejlődés olyan szintű, hogy ha ma megveszel egy csúcsszuper kategóriájú gépet, az egy év múlva már csak az alsó középosztályba fog tartózkodni. Az egy más kérdés, hogy egy normális cucc rendszerint csillagászati összegekbe kerül, amíg ér valamit – mire elérhető lesz az ára, addigra már olyan elavultnak számít, hogy az ember sajnálja rá a pénzt. Most nem tudom, hogy az valóban tökéletes megoldás-e, hogy ha az ember nem vesz semmit, mert így egy idővel kicsit lemarad az ember. Mindenestre tényleg nem ártana, ha a hardver- és szoftvergyártók megállapodnának valami szabványban, vagy kicsit visszafognák magukat, mert mostanában a PC-k és a PC-játékok kezdenek egyre inkább holmi akutabb rákhoz hasonlítani: konfigurációt tekintve egyre nagyobbra burjánzanak, és fizetésnél egyre fájdalmasabbak. Ugyan jó dolog lépést tartani a korral, csak az az apró probléma, hogy közben azért néha enni is kell. Érdekes felvetés ez azzal a bizonyos "közkinccsel" kapcsolatban.**

**Egyrészt: a derék jó kiadók arra vágynak, hogy minél több pénzt szakítsanak egy-egy termékükkel, és ha azt lehet addig, amíg csak világ a világ. Igaz ugyan az is, hogy egy 4-5 éves (mostanában 1-2 éves) játékot már nem lehet eredeti áráért eladni, erre majd mindegyik nagyobb forgalmazó kitalálta a maga kis budget-kategóriáját, amelyben a lejárt szavatosságú stuffjaikat óhajtják még egyszer elsózni a nagyérdeműnek – kábé féláron. De olyasfajta dologba ugyan soha nem mennének bele, amit te kigondoltál, mert ugyan mi volna nekik abban a bóni? Másrészt: közkinccsé teszi az új játékok nagy részét a jónép most is. Egy CD-író már nem jelent különösebben nagy befektetést (legalábbis ahhoz viszonyítva, hogy lassan annyiba kerül, mint egy jobb processzor), a nyersanyagár pedig gyakorlatilag nulla. Ha a delikvens pedig még ennyi befektetést is sajnál, akkor esetleg elmegy egy "viszonteladóhoz", ahol napi X forintért kibérelheti a játékot. A múltkoriban valamikor sokkos állapotban tébláboltam a városban, és vettem egy napilapot. (Normálisan nem teszek ilyet, hiszen még alapvető egészségügyi célokra sem alkalmasak) Valamelyik okostojás újságíró szerzett pár statisztikát, és azokkal bűvészkedett az egyik cikkben össze-vissza. Azon sírt a lelkem, hogy Magyarországon 93% az illegális programok aránya, és ez milyen elképesztő meg hogy fogunk felzárkózni így Európához... A marhája! Egy: Méghogy ez sok! Ez kérem nagyon is kevés! Ez azt jelenti, hogy szinte minden tizedik program vásárlás útján kerül valakinek a birtokába. Nem hittem volna, hogy ennyi pénze**

**az embereknek... Kettő: Na, pontosan ez az a vonatkozás, amelyben már utolértük Európát! A történet egyszerű: ha valaki szoftverekkel foglalkozik (akár kiadó, akár disztribútor vag viszonteladó szinten), szerintem eleve szembenéz azzal a ténnyel, hogy milyen nagyságú feketepiac működik ebben az üzletágban – aztán úgy is alakítja ki az árait. Mindegy, fő a vidámság, meg a remény, hogy egyszer mindenki nyer a lottón, gazdag lesz és akkor még a pénzét is pénzért fogja megvenni. Addig meg fogadjuk el a kész tényeket: a hardver drága, a szoftver drága, de hát minden drága, akkor miért pont ezek ne lennének azok?!**

**Ennyit a sírónapról, most pedig evezzünk vidámabb vizekre, ugyanis úgy döntöttem, hogy utószilveszteri hangulatba ringatom magam. Jött néhány igen szórakoztató levél is, ami megadta az alaphangulatomat erre az évre – ezekből tallózgatok most egy picit:**

Kedves CoVboy!

Úgy 1 éve írtam már neked. Akkor azér' nem írtam vissza – köszi a leírást –, mert gyűjtöttem a kérdéseket. Nem is untatlak tehát:

1. X-files témájú játék van-e?

**Hát hogyne lenne! Szép kék színű felhők hátterén egy sorszámmal megspékelt logoval jelentkezik be és megkérdezi, hogy hova akarsz ma menni. Békés természetű ufók írták, akik magukból kiindulva arra a – téves – következtetésre jutottak, hogy a világegyetem többi lényét egyszerűen semmivel nem lehet kihozni a sodrából. A történet arról szól, hogy Mulder és Scully kinyomozza, hogy a rendszer az a rendszerben, hogy a rendszer azért hajtott végre szabálytalan műveletet, mert végre akartak hajtatni vele egy műveletet, és ez teljességgel szabálytalan. A történet happy enddel végződik, mert mindenki öngyilkos lesz, és most már nyugodtan kikapcsolhatja a számítógépet.**

2. Koppintott 97-es, "modern" játék elindítható-e?

**Volt már rá precedens, de persze ez több fontos összetevő függvénye. Az egyik az, hogy mekkorát koppintottak, meg egyébként is mi a játék sorozatszáma? Ez persze csak az egyik fele, ott van még az a kérdés, hogy min akarja az ember elindítani: eredeti vagy koppintott gépen? ha eredeti, akkor 97-es-e, ha nem, akkor viszont modern? Az utolsó forduló következik: hol járunk? Lehet, hogy ez dönt Béla javára...**

3. A válaszlevélben az a kérdés volt, hogy "Nem olvasod az 576-ot rendszeresen?" Sajna, anyagi okok miatt nem. Talán nem nagy kérés, ha néha küldenél egy-egy számot! Főleg a TR2, UNREAL és a GALAPAGOS érdekel.

**Ajjajaj! A nehéz gazdasági helyzet már megint...**

**Tényleg nem nagy kérés, majd küldök néhány darabot, úgyis már alig férek már el itt tőlük. Első turnusban elküldöm azt a három számot, amelyben a FELSOROLTAK ismertetője és teljes leírása egyaránt szerepel. Utána majd véletlenszerű időpontokban küldök egyet-egyet, visszamenőleg is. Egyébként ez úton is kérném a nagyérdemű közönséget, hogy jelentkezzen mindenki, akinek küldenem kell az eddig már megjelent, a majd csak ezután megjelenő 576-okból... (A nevet most kivételesen borítékoltam.)**

**Helló CoVboy!**

Na jól legelnek a tehenek? Csak vicc volt. Ugye te fogod egyedül vezetni a Csevegőt? **(Valószínűleg. "Vak vezet világtalant..." Bár az újév a fogadalmak ideje, szóval én meg is fogadtam két dolgot: egyrészt hogy nem fogadok meg soha többé semmit; másrészt néha hagyom szóhoz jutni az olvasókat is...)** Tudod én nemrég (97/4) vásárolom az 576-ot, de szerintem jó fejek vagytok, és a stafétabot a te kezedben van. **(Ez vajon mit jelenthet?)** Martinnal nincs különösebb gondom, de még nem is igazán ismerem. **(Talán ez az oka...)** Azt szeretném kérdezni (úgyis megkérdezem), hogy a 97/11-12-es számok hátoldalán reklámoznak egy gépet, a kuponnak (ami hozzá jár) a bemutatója akkor is megkapja a két tartozékot, ha nem veszi meg a gépet?

**Hohohó! Hát hogy az ördögbe ne kapná meg! (...kuckuc...) Mindenki marad a saját kaptafájánál: van akinek egy csomó újságja van, van akinek felesleges hangkártyák meg joysticokok foglalják a drága helyet a raktárjában – ilyenkor szokták azt csinálni, hogy karitatív alapon szétosztogatják az arra rászolgálók között. Szeressük egymást, gyerekek!**

Hi 576!

Egy égető kérdéssel fordulnék hozzátok. Nem tudom emlékeztek-e még olyan programokra, mint a Cobra Mission, meg a Knights of Xentar. Tudjátok ebben voltak azok a nagymellű, gyönyörűen megrajzolt manga-csajok. Beugrott? Hát a kérdés az lenne, hogy ha olyan nagy sikerük volt (tényleg nagyon jók voltak), akkor miért nem adnak ki újabb ilyen progikat. Én nagyon szerettem őket. Észrevettem, hogy mintha mostanában mintha kampány folyna az erotikus fűszerezettségű játékok ellen. Ezt tényleg nem tudom miért csinálják, amikor megjelenhetnek olyan programok is, mint a Harvester meg a Mortal, amik köztudottan brutálisak, miért nem ezekre vetnek ki szankciókat? A röpködő beleket és fejeket inkább elnézik a cenzorok, mint a szexet? Örülnék, ha válaszolnátok. Köszönettel: Joseph Forvith, Paster of the Orcish Empire

**Egy ilyen szép névvel és pozícióval megáldott levélírónak mindenképpen a Csevegőben dukál a válasz. Hogyne emlékeznék a Xentarra! Én is sajnálom, hogy mostanában inkább mészárszéket forgalmaznak, mint manga lánykákat. Az állapot teljességgel tarthatatlan, épp ezért döntöttem úgy, hogy az idei 13. (szétvont) számunkat kizárólag a nagymellű lánykáknak fogjuk szentelni. Öröm és vidámság lengi majd be azokat az oldalakat, a közepén pedig valószínűleg én leszek a poszter, tangabugyiban és szalmakalapban.**

Hali CoVboy!

Végre, megjött az első! (Nem az, te kis huncut) Már alig vártam, nem is késett sokat. Bár most tudtam mihez viszonyítani. Kirrángattam a ládából, letéptem róla... ő, izé, akarom mondani kivettem a borítékból, benyomtam a Pantera kazettát (metal rulez forever), töltöttem egy kis bort és nekiláttam az olvasáshoz. **(Hm, úgy látom, néhányan lassan mármár ceremóniává fejlesztették az 576 olvasását. Ez helyes, csak így tovább gyermekem.)** Szokásomhoz híven kezdtem a Csevegővel, és most valóban levrov. ördöge volt benne, és nem a konzolkirály. (Semmi bajom egyébként Martinnal, kivéve azt, hogy nem tud megkülönböztetni egy vinyót és egy hangkártyát.) **(Már tudja, felvillantottam előtte a köztük levő különbségeket. Most a faxmodemet keveri a CD-íróval, de az már egy haladó tanfolyam tárgya lesz.)** Remélem legközelebb nem egy szőrös láb fog rámtekinteni. **(Nem bizony! Ez most így sokkal szebb!)** A következő a poszter volt, és ott csodálkoztam, hogy nem Guybrush, hanem Lara vigyorog rám. Való igaz, az "asszonyállatnak" jóval formásabb poligonjai vannak. A következő számba tehetnétek egy Guybrush fejet Lara testéhez, a címe pedig lehetne Monkey Raider. Aztán nekiláltam olvasni a cikkeket. Hírek OK, bár talán a képek túl nagyok. **(Jaj! A sírba raktok a képekkel: hol kicsi, hol nagy – sosem fogom eltalálni a megfelelő méretet. Nem baj, legalább próbálkozok...)** A leírások színvonala úgy érzem megfelelő. Cinkelt lapok: hát úgy érzem kicsit furcsa... **(Nem baj, minden változást meg lehet szokni idővel.)** A CD-melléklethez csak annyit tudok hozzáfűzni, hogy bőven elég félévente kiadnotok egyet, különben esetleg néhányan kénytelenek leszünk koplalni.

Inter nyet (?). Kábé mikor lesz? (Two beer or not two beer) Apropó, minden cikkhez odaírhatnátok egy net-címet is, ha esetleg valakinek nem lenne elég a játékhoz 1-2-3 oldal. **(Minden kívánságod ilyen hamar teljesüljön. Akkor talán mégsem volt teljesen elfajzott ötlet.)** Értékelő: tudom már elegen kérdezték, de ez most a minimum konfiguráció, az opimális vagy amin tesztelték? **(Eddig az első volt, a továbbiakból lásd az érdekfeszítő kis eszmefuttatást az 1. oldalon, ahol az Értékelő minden titkára fény derül. Vagy legalábbis majdnem mindegyikre...)** 3D-kártya (suxx): Most megint koplalhatok 2000-ig, ha venni akarok egyet. Nem akarsz cserélni egyet mondjuk egy láda sörért? **(Most nem, köszönöm. Kora reggel nem bocsátkozom bizonytalan nyereségtartalommal kecsegtető bartelüzletekbe. Délután meg aztán pláne nem. Ajánlom figyelmedbe egyébként az első levél tanácsát, mely szerint akkor jársz a legjobban, ha nem veszel semmit.)** Ja a TJ-Martin-CoVboy triumvirátus kezdhet gyakorolni, hiszen a játék támogatja a 3D-kártyát (szilveszterkor engem is fog), és ha nagyon akarjátok, be is tudok mutatni. :-)

A rejtvényeket még mindig hiányolom, pedig nagyon szívesen nyerném egy Electronic Arts-pezsgőt. **(Rendben. E havi rejtvényünk a következőképpen hangzik: Hogyan fizetne elő Magyarország összes PC-tulajdonosa az 576 KByte-ra? A helyes megfejtések beküldői között előfizetési csekkeket sorsolunk ki, a fődíj egy hamisítatlan, sorszámozott, hétputtonyos Electronic Arts-pezsgő.)** Egyelőre ennyit a következőkben még jelentkezem. BÚÉK, KKÜ, MÁV, stb. Kerenc (Csaba Fölker) from Nagyatád

**BÚÉK beléd is. Ha egyébként megingathatatlan vágyat érzel magadban, hogy 576-ot olvasgass az Interneten is, akkor igyekszünk mihamarabb megoldani. Ja, egyébként ezzel kapcsolatban szívesen hallanék néhány véleményt, hogy mit szeretnétek látni egy 576 site-on. Ha valakinek derogál a hagyományos analóg levél, akkor küldhet esetleg Emilt a**

**576KB@irisz.hu**

**címre. Megyek én is elmélkedni.**

vegő

**TRANS-AM** *elektric*

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17 Szervíz: 10-15
Bp. 1145. Titel u. 2/b.Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax 184-22-49
http://www.oditech.hu/transam/
e-mail: trans/am@usa.net

**Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!**

## MÉG TART KARÁCSONYI AKCIÓNK!

## CD ÍRÁS 600,- + ÁFA - tól

**anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával! Hanganyag CD-re írásánál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc. (Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)**

### Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

| | |
|---|---|
| 2 x 180 W aktív hangfal + táp | 5.440,- |
| 33600 Fax Modem External | 12.600,- |
| 33600 Fax Modem Internal | 9.440,- |
| 14˝ Lite-on SVGA Monitor | 29.992.- |
| 15˝ Addlas SVGA Monitor | 41.200,- |
| 17˝ Apple SVGA monitor | 86.000,- |
| Pentium HX alaplap/256 kb c. | 11.200,- |
| Pentium 166 Intel MMX CPU | 25.920,- |
| Trans-Am Devil Standard Számítógép: Pentium VX, P166 AMD, 1.3GB HDD, 1.44 FDD, 8MB ram, S3V+, minitorony, 101g klaviatúra | 73.440,- |
| Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P166 IMMX, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra | 96.800,- |

*Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban*

*Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!*

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

---

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

**HP Duna Szakáruház**

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

**JÁTÉKBOX**

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036

**SÜBA**
**Bevásárló Központ**

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12




**EUROPARK** KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

---




**Faxbank:**
**2-333-666 #1310**
**http:www.ready.hu**

**Bp. V. ker. Vadász u. 36.**
**Tel: *331-0518, 31-66-96 Fax:311-8671**
**H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00**

### KONFIGURÁCIÓ

**Pentium 133 — 105.600 Ft**
8 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 1.3 GB HDD
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.

**Pentium 166 — 130.000 Ft**
16 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 1.6GB HDD
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, bill., 16xCD

**Pentium 233MMX — 224.000 Ft**
32 MB SDRAM, 15" LR NI CSVGA,2.1GB HDD
2 MB PCI VGA, 1.44, FDD Mini torony, bill.
24xCD, SB 16 hangkártya

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk
A hirdetés felmutatójának 3.000 Ft kedvezményt adunk vagy számítógépet Bp. területén belül házhoz szállítjuk.

### Alkatrészek teljes választéka

Panasonic 24x CD ROM/ A : drive
15.400 Ft / 21.500 Ft
Intel Pentium 166MMX / 200MMX dobozos
25.200 Ft / 46.000 Ft
14" ADLAS digital / 15" Mag DJ530
31.000 Ft / 50.900 Ft

**Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!**

**Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453**

---

### Gyűjteményem számára

*vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.*

*Cím: 1389 Budapest,*
*Postafiók 132.*
*Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)*

---

## BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

I166MMX, Acarp TX, 1.44, 2.1GB UDMA, 32MB SDRAM, 14", ház, 105g. bill.

135.900,- + ÁFA

**Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk.**

**Javítás, tanácsadás.**

**Viszonteladókat is kiszolgálunk!**

**Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507**

**Faxbank: 233-3666/1607#**

**Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig**

# APRÓHIRDETÉSEK

## AMIGA KÍNÁL

Eladó Amiga500 (1MB), TV-modulátor, külső drive, 2 db joystick, 110 lemeznyi játék, 2 db mouse. Ár: 30.000 Ft. Érd.: Lakner Ferenc 2084 Pilisszentiván, József A. 20. Tel.: 06-26-367-087 (18 órától)

Commodore-64 Amiga Gyorsszerviz és kereskedelmi Számítógépek, floppyk, nyomtatók, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-88-45, 06/30/510-510

## PC KERES

Keresem a Voyeur és a Clandestiny játékokat megvételre. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 267-5126 Molnár Gábor

Elcserélném eredeti PC CD és floppy játékaimat! Vásárolnék 3.5 floppy-n játékokat. Bármilyen megoldás érdekel!! Tel.: 06/57/461-084

## EGYÉB KÍNÁL

SNES-re eladó: SF II, Gorsispace Ace, Populous, Shadow Run, Zelda, stb.. Ár: 3000 - 8000 Ft. Kopka Viktor Tel.: (30) 386-346

**Óriási kínálat: SNES, 2 joy, FIFA International Soccer - 17000Ft, Rival Turf (American Version), átalakító - 3500 Ft. Érd.: 243-0525**

Eladó Game Boy 4 játékkal (Tetris, Super R.C.Pro.Am, Earthworm Jim, Aladdin) 14.000 Ft-ért. Game Gear TV-Tuner 8.000 Ft-ért, Technics dekk 10.000 Ft-ért. Érdeklődni: Spekker István 4482 Kótaj, Ady E. út 25. (levélben, vagy du. 5-től)

Eladó, vagy áregyeztetéssel Ultra 64-re cserélhető: SEGA MD2, Sonic2, Toki, Urban Strike, Earthworm Jim2! Ár: 32.000! Alkudni lehet! Tel.: 30-69-519

Eladó SNES, 2 joy, 3 játék (Choplifter3, S.Mario World, Street Fighter2 Turbo). Tel.: 06-62-293-228 du.16-tól

Eladó: SEGA MDII, 2 joy, 4 játék: MKII, NHL 96, FIFA 96, Sonic. Csak egyben! Irányár: 40.000 Ft. Érdeklődni: Kozma Ferenc Ócsa, Tel.: 06-29-379-855 (este)

Eladó egy GameBoy 5 játékkal (MK3, Super Mario Land stb.), adapterrel. Irányár: 15e Ft. Tel.: 246-32-62

PSX-re eladó: Tekken2, Spider, Tomb Raider, Command & Conquer, Excalibur 8000 Ft/db. Tel.: 186-4862

GameBoy-hoz Handy Boy (nagyító, sztereó hangszórók, lámpa, joystick egyben) eladó 11.000 Ft-ért. Alkudni lehet! Tel.: 06-77-495-050

Eladó SMD2, 2 pad, 10 gyári kazetta megkímélt állapotban, garanciával. Ár: 35.000 Ft. Cím: 1039 Bp., Jós u. 14. Tel.: 243-58-44 vagy 06-20-715-322 (napközben)

Eladó SNES, 2 joy, 1 konverter, 13 játék megkímélt állapotban. Tel.: 1891882

# APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetükkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

**HIRDETÉSI ÁRAINK:**

**Magánszemélyeknek:** 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
**Közületeknek:** 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑C64 ❑AMIGA ❑EGYÉB

ROVAT: ❑CSERE ❑KERES ❑KÍNÁL

OPCIÓK: ❑VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑INVERZ (+50% FELÁR) ❑KERET (+50% FELÁR)

# MEGRENDELŐ SZELVÉNY

**ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG**

## Kedvezményes előfizetési díj:

**576 Konzol**

| | |
|---|---|
| negyed évre | 1600,- |
| fél évre | 3000,- |
| egy évre | 5760,- |

Megrendelem az 576 Konzol című lapot......................................példányban
Megrendelő neve:......................................................
Címe:......................................................
......................................................
Irányítószám:......................................................
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

## Kedvezményes előfizetési díj:

**576 Kbyte**

| | |
|---|---|
| negyed évre | 850,- |
| fél évre | 1650,- |
| egy évre | 3200,- |

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot......................................példányban
Megrendelő neve:......................................................
Címe:......................................................
......................................................
Irányítószám:......................................................
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

**Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:**




**COMGAME "576" KFT**

**1389 Budapest, Postafiók 132.**

**KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!**

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!




# KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

**Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,**
**az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!**

# Legújabb akciónk:

**Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!**
**Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2700 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!**
**Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2700 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!**
**Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4500 forintért rendelhető!**
**Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!**
**A megjegyzés rovatba írd be:**
**"RÉGI SZÁMOK"!**

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 90/2. | 79,- | 91/2. | 79,- | 92/5. | 98,- | 94/4. | 168,- | 95/1. | 218,- | 96/1. | 318,- | 97/1 | 318,- |
| 90/3. | 79,- | 91/3. | 79,- | 92/9. | 98,- | 94/5. | 168,- | 95/2. | 218,- | 96/2. | 318,- | 97/2 | 318,- |
| 90/4. | 79,- | 91/4. | 79,- | 92/10. | 98,- | 94/6. | 168,- | 95/3. | 218,- | 96/3. | 318,- | 97/3 | 318,- |
| 90/5. | 79,- | 91/6. | 79,- | 92/11. | 98,- | 94/7-8. | 336,- | 95/4. | 218,- | 96/4. | 318,- | 97/4 | 318,- |
| 90/6. | 79,- | 91/10. | 98,- | 92/12. | 98,- | 94/10. | 218,- | 95/5. | 218,- | 96/5. | 318,- | 97/5 | 318,- |
| 90/7. | 79,- | | | | | 94/11. | 218,- | 95/6. | 318,- | 96/6. | 318,- | 97/6 | 318,- |
| | | | | | | 94/12. | 218,- | 95/7-8. | 576,- | 96/7-8. | 576,- | 97/7-8 | 576,- |
| | | | | | | | | 95/9. | 318,- | 96/9. | 318,- | 97/9 | 318,- |
| | | | | | | | | 95/10. | 318,- | 96/10. | 318,- | 97/10 | 318,- |
| | | | | | | | | 95/11. | 318,- | 96/11. | 318,- | 97/11 | 318,- |
| | | | | | | | | 95/12. | 318,- | 96/12. | 318,- | 97/12 | 318,- |

**Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.**

# MÉG NEM KÉSŐ: LEGYÉL TE IS EGY NYERŐ SOROZAT RÉSZESE!

**Az alant elterülő végeláthatatlan sorokban láthatjátok tavalyi termésünket alfabetikus sorrendben. A játék neve utáni zárójelben találjátok a géptípust, a következő két hasábban hogy melyik számunk hanyadik oldalán volt az adott játékhoz valamilyen info, az utolsó hasábban pedig az info típusát (I: ismertető, L: leírás vagy végigjátszás, SOS: cheat). Kellemes szemezgetést kívánunk, és ne feledjétek, hogy öt év múlva minden számunk már muzeális értéknek számít – a hiányzó darabokat siessetek mielőbb beszerezni, mert ha késlekedtek, meglehet, hogy soha többé nem lesz rá mód! (Pillantsatok csak át a túloldalra, hogy már hány 576 fogyott el véglegesen!)**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2XTREME (PSX) | 97/5 | 38 | I |
| 7TH LEGION (PC) | 97/10 | 28 | L |
| 9 (PC) | 97/4 | 24 | L |
| 688(I) HUNTER KILLER (PC) | 97/7-8 | 30 | I |
| ACE VENTURA (PC) | 97/7-8 | 22 | L |
| ACTUA GOLF (PC) | 97/1 | 32 | I |
| AGE OF EMPIRES (PC) | 97/11 | 42 | SOS |
| AGE OF EMPIRES (PC) | 97/12 | 14 | I |
| AGE OF EMPIRES (PC) | 97/6 | 10 | I |
| AGE OF SAIL (PC) | 97/1 | 34 | L |
| AGENT ARMSTRONG (PC/PSX) | 97/11 | 15 | I |
| AH-64D LONGBOW (PC) | 97/10 | 38 | SOS |
| AHX-1 (PC) | 97/9 | 42 | SOS |
| AIR WARRIOR II (PC) | 97/5 | 22 | I |
| ALADDIN (GAMEBOY) | 97/11 | 42 | SOS |
| ALIEN TRILOGY (PC) | 97/5 | 42 | SOS |
| ALIEN TRILOGY (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| ALIEN TRILOGY (SAT) | 97/1 | 41 | SOS |
| AMOK (PC) | 97/4 | 42 | SOS |
| ANIMAL (PC) | 97/7-8 | 50 | L |
| ARCHIMEDEAN DYNASTY (PC) | 97/5 | 42 | SOS |
| ASTERIX&OBELIX (PC) | 97/9 | 31 | I |
| ATLANTIS (PC) | 97/7-8 | 38 | L |
| BATMAN FOREVER (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| BATTLECRUSER 3000AD (PC) | 97/4 | 36 | I |
| BATTLESHIP (PC) | 97/5 | 40 | I |
| BEASTS AND BUMPKINS (PC) | 97/9 | 20 | I |
| BLACK DAWN (PSX) | 97/4 | 42 | SOS |
| BLACKDAWN (PSX) | 97/4 | 15 | I |
| BLADE RUNNER (PC) | 97/12 | 12 | L |
| BLAM! MACHINEHEAD (PC) | 97/4 | 42 | SOS |
| BLAM! MACHINEHEAD (PSX) | 97/9 | 42 | SOS |
| BLAST CORPS (N64) | 97/10 | 24 | I |
| BLAST CORPS (N64) | 97/10 | 38 | SOS |
| BLOOD & MAGIC (PC) | 97/2 | 33 | I |
| BLOOD (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| BLOOD (PC) | 97/7-8 | 14 | I |
| BROKEN SWORD II (PC/PSX) | 97/11 | 9 | L |
| BUG TOO! (PC) | 97/7-8 | 48 | I |
| BUG TOO! (SAT) | 97/6 | 40 | I |
| BUG TOO! (SAT) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| BUG! (SAT) | 97/3 | 42 | SOS |
| BURNING ROAD (PSX) | 97/2 | 42 | SOS |
| BUST-A-MOVE (SAT) | 97/1 | 41 | SOS |
| C&C: AFTERMATH (PC) | 97/11 | 40 | I |
| CAPITALISM PLUS (PC) | 97/7-8 | 25 | I |
| CARMAGEDDON (PC) | 97/7-8 | 34 | L |
| CARMAGEDDON (PC) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| CASPER (GAMEBOY) | 97/6 | 16 | I |
| CASPER (PSX) | 97/10 | 38 | SOS |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 2. (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| CHASM (PC) | 97/12 | 16 | I |
| CHASM DEMO (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| CITY OF LOST CHILDREN (PSX) | 97/3 | 36 | I |
| CITY OF THE LOST CHILDREN (PC) | 97/1 | 22 | I |
| CIV II SCENARIOS (PC) | 97/7-8 | 36 | I |
| CIV.II.: EVOLUTION (PC) | 97/3 | 18 | I |
| CLOCKWORK KNIGHT (SAT) | 97/3 | 42 | SOS |
| CM 2 SEASON 97/98 (PC) | 97/12 | 24 | I |
| COMANCHE 3 (PC) | 97/6 | 18 | I |
| COMMAND & CONQUER (PSX) | 97/2 | 8 | I |
| COMMAND&CONQUER (SAT) | 97/5 | 42 | SOS |
| CONQUEST EARTH (PC) | 97/12 | 34 | I |
| CONSTRUCTOR (PC) | 97/10 | 22 | I |
| COOL BOARDERS (PS) | 97/3 | 37 | I |
| COOL BOARDERS (PSX) | 97/11 | 42 | SOS |
| CRASH BANDICOOT (PSX) | 97/1 | 41 | SOS |
| CREATURES (PC) | 97/2 | 30 | L |
| CRIMEWAVE (PSX) | 97/2 | 8 | I |
| CROC (PSX) | 97/9 | 19 | I |
| CRUSADER NO REMORSE (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| CURSE OF MONKEY ISLAND (PC) | 97/12 | 6 | I |
| CURSE OF MONKEY ISLAND (PC) | 97/12 | 40 | L |
| DARK COLONY (PC) | 97/9 | 42 | SOS |
| DARK EARTH (PC) | 97/9 | 9 | L |
| DARK FORCES (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT (PC) | 97/11 | 42 | SOS |
| DARK FORCES II: JEDI KNIGHT (PC) | 97/11 | 18 | I |
| DARK REIGN (PC) | 97/10 | 10 | I |
| DARK REIGN (PC) | 97/6 | 9 | I |
| DARK SAVIOUR (SAT) | 97/5 | 24 | I |
| DARKLIGHT CONFLICT (PC) | 97/7-8 | 18 | I |
| DARKLIGHT CONFLICT (PC) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| DARKLIGHT CONFLICT (PSX) | 97/11 | 42 | SOS |
| DARKLIGHT CONFLICT (SAT) | 97/10 | 38 | SOS |
| DAYTONA (PC) | 97/5 | 42 | SOS |
| DAYTONA USA (PC) | 97/2 | 10 | I |
| DAYTONA USA CCE (SAT) | 97/1 | 41 | SOS |
| DEATH DROME (PC) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| DEATH RALLY (PC) | 97/1 | 41 | SOS |
| DEATH RALLY (PC) | 97/4 | 42 | SOS |
| DEATH RALLY (SAT) | 97/1 | 29 | I |
| DESTRUCTION DERBY 2 (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| DESTRUCTION DERBY 2 (PC) | 97/4 | 42 | SOS |
| DESTRUCTION DERBY 2. (PSX) | 97/2 | 41 | I |
| DESTRUCTON DERBY 2 (PSX) | 97/4 | 42 | SOS |
| DIABLO (PC) | 97/2 | 20 | L |
| DIE HARD ARCADE (SAT) | 97/9 | 14 | I |
| DIE HARD ARCADE (SAT) | 97/9 | 42 | SOS |
| DIE HARD TRILOGY (PC) | 97/5 | 42 | SOS |
| DIE HARD TRILOGY (PSX) | 97/1 | 33 | I |
| DIE HARD TRILOGY (PSX) | 97/1 | 41 | SOS |
| DIE HARD TRILOGY (PSX) | 97/2 | 42 | SOS |
| DIE HARD TRILOGY (PSX) | 97/3 | 42 | SOS |
| DIE HARD TRILOGY (PSX) | 97/4 | 42 | SOS |
| DIE HARD TRILOGY (PSX) | 97/9 | 42 | SOS |
| DIE HARD TRILOGY (SAT) | 97/4 | 33 | I |
| DIE HARD TRILOGY (SAT) | 97/5 | 42 | SOS |
| DISCWORLD 2. (PC) | 97/1 | 36 | L |
| DISRUPTOR (PSX) | 97/2 | 32 | I |
| DISRUPTOR (PSX) | 97/4 | 42 | SOS |
| DONALD IN MAUI (SNES) | 97/1 | 41 | SOS |
| DONKEY KONG 3. (SNES) | 97/1 | 9 | I |
| DONKEY KONG 3. (SNES) | 97/2 | 24 | I |
| DONKEY KONG COUNTRY (SNES) | 97/4 | 42 | SOS |
| DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES) | 97/5 | 42 | SOS |
| DOOM 64 (N64) | 97/10 | 38 | SOS |
| DOWN IN THE DUMPS (PC) | 97/1 | 10 | L |
| DRAGON HEART (SAT) | 97/3 | 41 | I |
| DRAGON LORE II. (PC) | 97/3 | 19 | L |
| DRAGONHEART (PSX) | 97/10 | 38 | SOS |
| DREAMS TO REALITY (PC) | 97/12 | 22 | I |
| DUNGEON KEEPER (PC) | 97/7-8 | 10 | L |
| EARTH 2140 (PC) | 97/12 | 8 | I |
| EARTHWORM JIM 2 (SAT) | 97/1 | 41 | SOS |
| ECSTATICA 2. (PC) | 97/3 | 30 | L |
| ECSTATICA 2. (PC) | 97/4 | 20 | L |
| EXHUMED (PC) | 97/6 | 20 | I |
| EXTREME ASSAULT (PC) | 97/10 | 38 | SOS |
| EXTREME ASSAULT (PC) | 97/7-8 | 26 | I |
| EXTREME ASSAULT (PC) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| EXTREME ASSAULT (PC) | 97/9 | 42 | SOS |
| EYE OF THE BEHOLDER 3 (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| F-16 FIGHTING FALCON (PC) | 97/9 | 28 | I |
| F/A-18 HORNET 3.0 (PC) | 97/9 | 26 | I |
| F1 RACING (GAMEBOY) | 97/11 | 42 | SOS |
| F15 STRIKE EAGLE (GAMEBOY) | 97/11 | 42 | SOS |
| F22 ADF (PC) | 97/10 | 41 | I |
| F22 AIR DOMINANCE FIGHTER (PC) | 97/12 | 28 | I |
| FALLEN HAVEN (PC) | 97/6 | 24 | I |
| FIFA '97 (PS) | 97/3 | 37 | I |
| FIFA 96 (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| FIFA 97 (MEGADRIVE) | 97/1 | 30 | I |
| FIFA 97 (PC) | 97/4 | 42 | SOS |
| FIFA 98 (PC) | 97/11 | 8 | I |
| FIFA SOCCER MANAGER (PC) | 97/12 | 16 | I |
| FIGHTING FORCE (PC) | 97/12 | 10 | I |
| FIRO & KLAWD (PSX) | 97/2 | 32 | I |
| FLYING CORPS (PC) | 97/2 | 22 | L |
| FOOTBALL MASTERS '97 (PC) | 97/4 | 17 | I |
| FORMULA 1 97 (PSX) | 97/10 | 32 | I |
| G-NOME (PC) | 97/4 | 24 | I |
| GENDER WARS (PC) | 97/1 | 41 | SOS |
| GLORIANA (PC) | 97/9 | 24 | L |
| GRAND PRIX MANAGER 2. (PC) | 97/1 | 14 | L |
| GRAND THEFT AUTO (PC) | 97/12 | 20 | I |
| GREAT BATTLES OF ALEX (PC) | 97/9 | 40 | L |
| GT RACING'97 (PC) | 97/9 | 34 | I |
| GUTS 'N' GARTERS (PC) | 97/9 | 12 | I |
| HARDCORE 4X4 (PSX) | 97/6 | 42 | SOS |
| HARDCORE 4X4 (SAT) | 97/5 | 42 | SOS |
| HARDCORE 4X4 (SATURN) | 97/1 | 32 | I |
| HARVEST OF SOULS (PC) | 97/6 | 14 | L |
| HARVESTER (PC) | 97/3 | 42 | SOS |
| HARVESTER (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| HELLBENDER (PC) | 97/5 | 42 | SOS |
| HEROES OF MIGHT&MAGIC 2. (PC) | 97/2 | 34 | L |
| HEROES OF MIGHT&MAGIC2 (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| HEXEN (PSX) | 97/10 | 38 | SOS |
| HEXEN II (PC) | 97/10 | 12 | I |
| HEXEN II (PC) | 97/10 | 38 | SOS |
| HEXEN II DEMO (PC) | 97/9 | 42 | SOS |
| HOLIDAY ISLAND (PC) | 97/11 | 36 | I |
| HOMM2: PRICE OF LOYALTY (PC) | 97/10 | 33 | I |
| HUMANS 3: EVOLUTION (AMIGA) | 97/5 | 42 | SOS |
| HUNTER HUNTED (PC) | 97/3 | 34 | I |
| HUNTER HUNTED (PC) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| HYPERBLADE (PC) | 97/10 | 38 | SOS |
| I-WAR (PC) | 97/10 | 42 | I |
| I-WAR (PC) | 97/12 | 32 | I |
| IGNITION (PC) | 97/10 | 19 | I |
| IGNITION (PC) | 97/11 | 42 | SOS |
| IM1A2ABRAMS (PC) | 97/6 | 38 | I |
| IMPACT RACING (PSX) | 97/1 | 41 | SOS |
| IMPERIUM GALACTICA (PC) | 97/5 | 34 | L |
| IMPERIUM GALACTICA (PC) | 97/5 | 42 | SOS |
| INCUBATION (PC) | 97/11 | 16 | I |
| INT. RALLY CHAMPIONSHIP (PC) | 97/11 | 22 | I |
| INT. SUPERSTAR SOCCER (N64) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (N64) | 97/7-8 | 33 | I |
| INTERSTATE '76 (PC) | 97/5 | 14 | L |
| IRONMAN (PSX) | 97/5 | 42 | SOS |
| JET MOTO (PSX) | 97/3 | 38 | I |
| JET MOTO (PSX) | 97/6 | 42 | SOS |
| JETFIGHTER III (PC) | 97/5 | 10 | I |
| KICK OFF '97 (PC) | 97/4 | 31 | I |
| KILLER INSTINCT (GAMEBOY) | 97/11 | 42 | SOS |
| KILLER INSTINCT (N64) | 97/7-8 | 20 | I |
| KKND (PC) | 97/4 | 42 | SOS |
| KRUSH, KILLED'N'DESTROY (PC) | 97/3 | 8 | I |
| LANDS OF LORE II (PC) | 97/11 | 12 | L |
| LARRY 7. (PC) | 97/1 | 26 | L |
| LEMMINGS 3D (PSX) | 97/1 | 41 | SOS |
| LHX ATTACK CHOPPER (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| LITTLE BIG ADVENTURE (PC) | 97/11 | 42 | SOS |
| LITTLE BIG ADVENTURE (PC) | 97/7-8 | 52 | L |
| LITTLE BIG ADVENTURE (PS) | 97/3 | 36 | I |
| LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC) | 97/6 | 30 | L |
| LOMAX (PC) | 97/10 | 38 | SOS |
| LOMAX (PC) | 97/7-8 | 45 | I |
| LOMAX (PS) | 97/3 | 32 | I |
| LOMAX (PSX) | 97/3 | 42 | SOS |
| LOMAX (PSX) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| LORDS OF THE REALM 2. (PC) | 97/2 | 38 | L |
| LOST VIKINGS 2 (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| LOST VIKINGS 2. (PC) | 97/5 | 8 | L |
| LOST VIKINGS 2. (PSX) | 97/10 | 38 | SOS |
| LUCKY LUKE (GAMEBOY) | 97/6 | 16 | I |
| LUCKY LUKE (SNES) | 97/9 | 15 | I |
| LYLAT WARS (N64) | 97/11 | 34 | I |
| M.A.X. (PC) | 97/3 | 10 | L |
| M.A.X. (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| MAGIC CARPET (SAT) | 97/10 | 38 | SOS |
| MAGIC THE GATHERING(PC) | 97/4 | 10 | L |
| MAGIC THE GATHERING(PC) | 97/4 | 9 | I |
| MANX TT SUPERBIKE (SAT) | 97/11 | 42 | SOS |
| MARIO KART 64 (N64) | 97/7-8 | 41 | I |
| MARIO KART 64 (N64) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| MASTER OF ORION (PC) | 97/3 | 42 | SOS |
| MASTERS OF ORION 2. (PC) | 97/1 | 24 | L |
| MDK (PC) | 97/4 | 22 | I |
| MECH WARRIOR 2. (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| MECH WARRIOR 2. (PSX) | 97/5 | 38 | I |
| MECHWARRIOR 2. (PC) | 97/3 | 42 | SOS |
| MECHWARRIOR 2. (PSX) | 97/6 | 42 | SOS |
| MEGALOMANIA (AMIGA) | 97/3 | 42 | SOS |
| MEGARACE 2 (PC) | 97/3 | 42 | SOS |
| MEN IN BLACK (PC) | 97/12 | 36 | I |
| MICKEY MOUSE (GAMEBOY) | 97/11 | 42 | SOS |
| MK TRILOGY (PSX) | 97/2 | 42 | SOS |
| MK TRILOGY (SAT) | 97/2 | 42 | SOS |
| MOHAWK (SNES) | 97/5 | 39 | I |
| MONSTER TRUCKS (PC/PSX) | 97/11 | 30 | I |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY (N64) | 97/9 | 42 | SOS |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY (PSX) | 97/1 | 17 | I |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY (PSX) | 97/9 | 42 | SOS |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY (SAT) | 97/11 | 42 | SOS |
| MOTO RACER (PC) | 97/11 | 42 | SOS |
| MOTO RACER (PC) | 97/6 | 36 | I |
| MOTO RACER (PC) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| MOTO X (PSX) | 97/2 | 9 | I |
| NASCAR 2. (PC) | 97/2 | 18 | I |
| NBA '97 (PC) | 97/2 | 16 | I |
| NBA 97 (MEGADRIVE) | 97/1 | 30 | I |
| NBA 98 (PC) | 97/12 | 9 | I |
| NBA LIVE 96 (SNES) | 97/1 | 41 | SOS |
| NECRODOME (PC) | 97/3 | 42 | SOS |
| NECRODOME (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| NEED FOR SPEED 2 (PC) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| NEED FOR SPEED 2 (PSX) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| NEED FOR SPEED 2 SE (PC) | 97/12 | 41 | SOS |
| NEED FOR SPEED II (PC) | 97/5 | 12 | I |
| NEVERHOOD (PC) | 97/6 | 28 | L |
| NFS II SPECIAL EDITION (PC) | 97/12 | 31 | I |
| NHL 97 (MEGADRIVE) | 97/1 | 31 | I |
| NHL 98 (PC) | 97/9 | 18 | I |
| NIGHT SHIFT (AMIGA) | 97/3 | 42 | SOS |
| NO RESPECT (PC) | 97/9 | 36 | I |
| NUCLEAR STRIKE (PC) | 97/12 | 40 | I |
| NUCLEAR STRIKE (PSX) | 97/10 | 20 | I |
| NUCLEAR STRIKE (PSX) | 97/11 | 42 | SOS |
| OUTLAWS (PC) | 97/5 | 17 | I |
| OUTLAWS (PC) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| OUTLAWS (PC) | 97/9 | 42 | SOS |
| OUTPOST 2 (PC) | 97/10 | 26 | L |
| OVERBLOOD (PSX) | 97/6 | 32 | L |
| PACIFIC GENERAL (PC) | 97/10 | 31 | I |
| PACIFIC GENERAL (PC) | 97/9 | 42 | SOS |
| PANDEMONIUM (PC) | 97/7-8 | 49 | I |
| PANDEMONIUM (PC) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| PANDEMONIUM (PSX) | 97/2 | 7 | I |
| PANDEMONIUM (PSX) | 97/2 | 42 | SOS |
| PANDEMONIUM (PSX) | 97/4 | 42 | SOS |
| PANDEMONIUM (SAT) | 97/11 | 42 | SOS |
| PANZER DRAGON (PC) | 97/2 | 11 | I |
| PANZER GENERAL II (PC) | 97/11 | 20 | I |
| PARAPPA THE RAPPER (PSX) | 97/10 | 17 | I |
| PERFECT WEAPON (PC) | 97/3 | 24 | I |
| PERFECT WEAPON (PSX) | 97/5 | 42 | SOS |
| PETE SAMPRAS TENNIS (PC) | 97/9 | 22 | I |
| PHANTASMAGORIA 2. | 97/2 | 12 | L |
| PINBALL GRAFFITI (SAT) | 97/3 | 41 | I |
| POD (PC) | 97/5 | 25 | I |
| POD (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| PORSCHE CHALLENGE (PSX) | 97/11 | 42 | SOS |
| PORSCHE CHALLENGE (PSX) | 97/5 | 16 | I |
| POSTAL (PC) | 97/11 | 41 | I |
| POWER F1 (PC) | 97/4 | 34 | I |
| PREMIER MANAGER 97 (PC) | 97/6 | 12 | I |
| PRINCE OF PERSIA 2 (SNES) | 97/3 | 42 | SOS |
| PRINCE OF PERSIA 2. (SNES) | 97/2 | 8 | I |
| PROJECTX2 (PSX) | 97/2 | 9 | I |
| QAD (PC) | 97/9 | 16 | I |
| QUAKE MISSION DISK 1-2. (PC) | 97/5 | 18 | I |
| QUAKE MISSION PACK I-II (PC) | 97/9 | 42 | SOS |
| QUAKE: AFTERSHOCK (PC) | 97/3 | 28 | I |
| RAGE RACER (PS) | 97/7-8 | 16 | I |
| RAGE RACER (PSX) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| RALLY CHALLENGE (PC) | 97/5 | 30 | I |
| RALLY CROSS (PSX) | 97/10 | 38 | SOS |
| RALLY CROSS (PSX) | 97/10 | 40 | I |
| RAYMAN (PC) | 97/3 | 42 | SOS |
| RAYTRACERS (PS) | 97/7-8 | 56 | I |
| REALM (SNES) | 97/5 | 39 | I |
| REALMS OF THE HAUNTING (PC) | 97/1 | 9 | I |
| REBEL ASSAULT 2 (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| RED ALERT: COUNTERSTRIKE (PC) | 97/5 | 32 | I |
| REDNECK RAMPAGE (PC) | 97/6 | 26 | I |
| REDNECK RAMPAGE (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| RELOADED (PC) | 97/11 | 42 | SOS |
| RELOADED (PSX) | 97/1 | 6 | I |
| RELOADED (PSX) | 97/4 | 42 | SOS |
| RELOADED (PSX) | 97/5 | 42 | SOS |
| RESIDENT EVIL (PC) | 97/11 | 24 | I |
| RISK (PC) | 97/5 | 28 | L |
| ROLAND GARROS (PC) | 97/9 | 23 | I |
| S.P.Q.R. (PC) | 97/3 | 22 | I |
| SCORCHED PLANET (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| SECRET OF EVERMORE (SNES) | 97/3 | 26 | I |
| SECRET OF MONKEY... (AMIGA) | 97/1 | 41 | SOS |
| SEGA RALLY (SAT) | 97/3 | 42 | SOS |
| SEGA RALLY(PC) | 97/2 | 10 | I |
| SEGA WORLDWIDE SOCCER (PC) | 97/10 | 18 | I |
| SETTLERS 2 (PC) | 97/4 | 42 | SOS |
| SHADOES OF THE EMPIRE (N64) | 97/10 | 38 | SOS |
| SHADOW OF THE EMPIRE (N64) | 97/5 | 36 | I |
| SHADOW WARRIOR (PC) | 97/12 | 17 | I |
| SHADOW WARRIOR (PC) | 97/12 | 41 | SOS |
| SHADOW WARRIOR (PC) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| SHADOWS OF THE EMPIRE (N64) | 97/11 | 42 | SOS |
| SHADOWS OF THE EMPIRE (N64) | 97/9 | 42 | SOS |
| SHADOWS OF THE EMPIRE (PC) | 97/11 | 7 | I |
| SHADOWS OF THE EMPIRE (PC) | 97/11 | 42 | SOS |
| SID MEIER'S GETTYSBURG (PC) | 97/11 | 28 | I |
| SIM COPTER (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| SONIC 3D (SAT) | 97/5 | 9 | I |
| SONIC 3D (SAT) | 97/5 | 42 | SOS |
| SOUL BLADE (PSX) | 97/6 | 23 | I |
| SOUL BLADE (PSX) | 97/9 | 42 | SOS |
| SOVIET STRIKE (PSX) | 97/3 | 42 | SOS |
| SOVIET STRIKE (PSX) | 97/6 | 42 | SOS |
| SOVIET STRIKE (PSX) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| SOVIET STRIKE (SAT) | 97/5 | 9 | I |
| SOVIET STRIKE (SAT) | 97/5 | 42 | SOS |
| SOVIET STRIKE (SAT) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| SPACE JAM (PC) | 97/1 | 7 | I |
| SPACE JAM (PSX) | 97/6 | 42 | SOS |
| SPEEDSTER (PC/PSX) | 97/6 | 17 | I |
| SPIDER (PS) | 97/7-8 | 17 | I |
| SPIDER (PSX) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| SPIDERMAN: SEPARATION... (PC) | 97/1 | 41 | SOS |
| SPIROU (PC) | 97/11 | 33 | I |
| SPOT GOEST TO HOLLYWOOD (SAT) | 97/4 | 32 | I |
| STAR COMMAND (PC) | 97/7-8 | 28 | I |
| STAR COMMAND (PC) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| STAR CONTROL 3. (PC) | 97/3 | 33 | L |
| STAR GENERAL (PC) | 97/2 | 28 | L |
| STAR GLADIATOR (PSX) | 97/2 | 42 | SOS |
| STAR GLADIATOR (PSX) | 97/3 | 42 | SOS |
| STAR TREK: GENERATIONS (PC) | 97/7-8 | 42 | I |
| STEEL PANTHERS 2. (PC) | 97/1 | 42 | I |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 (SAT) | 97/2 | 42 | SOS |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 (SAT) | 97/3 | 42 | SOS |
| STREET RACER (GAMEBOY) | 97/4 | 42 | SOS |
| STREET RACER (PSX) | 97/6 | 42 | SOS |
| STRIFE (PC) | 97/2 | 26 | I |
| STRIFE (PC) | 97/3 | 42 | SOS |
| STRIFE (PC) | 97/5 | 42 | SOS |
| SUPERFROG (AMIGA) | 97/3 | 42 | SOS |
| SW IV 3D (PC) | 97/4 | 42 | SOS |
| SWAGMAN (SAT) | 97/4 | 19 | I |
| SYNDICATE WARS (PC) | 97/4 | 42 | SOS |
| SYNDICATE WARS (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| TAKE NO PRISONERS (PC) | 97/10 | 38 | SOS |
| TEKKEN2 (PSX) | 97/1 | 41 | SOS |
| TEN PIN ALLEY (PC/PSX) | 97/6 | 35 | I |
| TEN PIN ALLEY (PSX) | 97/9 | 42 | SOS |
| TERMINAL VELOCITY (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| TERMINATOR SKYNET (PC) | 97/4 | 30 | I |
| TERMINATOR: SKYNET (PC) | 97/3 | 42 | SOS |
| TERRACIDE (PC) | 97/9 | 42 | SOS |
| TEST DRIVE OFF-ROAD (PC) | 97/5 | 31 | I |
| TEST DRIVE OFF-ROAD (PSX) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| THE CROW (PC) | 97/1 | 7 | I |
| THE CROW (PSX) | 97/6 | 42 | SOS |
| THE FEEBLE FILES (PC) | 97/10 | 14 | L |
| THE INCREDIBLE HULK (PSX) | 97/2 | 41 | I |
| THE INCREDIBLE HULK (PSX) | 97/6 | 42 | SOS |
| THE LAST EXPRESS (PC) | 97/7-8 | 46 | L |
| THE LOST WORLD (PSX) | 97/10 | 8 | L |
| THE LOST WORLD (PSX) | 97/10 | 38 | SOS |
| THE LOST WORLD (PSX) | 97/10 | 17 | I |
| THE SMURFS (PC) | 97/9 | 30 | I |
| THEME HOSPITAL (PC) | 97/4 | 28 | L |
| THEME PARK (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| THREE DIRTY DWARVES (SAT) | 97/11 | 42 | SOS |
| THUNDER TRUCK RALLY (PSX) | 97/10 | 38 | SOS |
| TIME COMMANDO (PC) | 97/3 | 42 | SOS |
| TIME COMMANDO (PC) | 97/4 | 42 | SOS |
| TIME COMMANDO (PSX) | 97/1 | 41 | SOS |
| TIME COMMANDO (PSX) | 97/2 | 42 | SOS |
| TIME SHOCK (PC) | 97/7-8 | 57 | I |
| TIN TIN IN TIBET (PC) | 97/11 | 33 | I |
| TITANIC (PC) | 97/5 | 26 | L |
| TOBAL NO. 1 (PSX) | 97/3 | 42 | SOS |
| TOBAL NO. 1 (PSX) | 97/6 | 42 | SOS |
| TOBAL NO1 (PS) | 97/3 | 17 | I |
| TOMB RAIDER (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| TOMB RAIDER (PC) | 97/3 | 14 | I |
| TOMB RAIDER (PSX) | 97/10 | 38 | SOS |
| TOMB RAIDER (PSX) | 97/2 | 42 | SOS |
| TOMB RAIDER (SAT) | 97/4 | 42 | SOS |
| TOMB RAIDER II. (PC) | 97/12 | 18 | I |
| TONE REBELLION (PC) | 97/12 | 25 | I |
| TOONSTRUCK (PSX) | 97/1 | 42 | L |
| TOP GUN (GAMEBOY) | 97/11 | 42 | SOS |
| TOTAL ANNIHILATION (PC) | 97/11 | 38 | I |
| TOTAL DRIVIN (PSX) | 97/11 | 32 | I |
| TOURING CAR CHAMPIONSHIP (PC) | 97/12 | 38 | I |
| TOY STORY (MEGADRIVE) | 97/1 | 41 | SOS |
| TRASH IT (PSX) | 97/10 | 25 | I |
| TUNNEL B1 (PC) | 97/1 | 40 | I |
| TUNNEL B1 (PSX) | 97/1 | 35 | I |
| TUROK (N64) | 97/11 | 42 | SOS |
| TUROK (N64) | 97/4 | 42 | SOS |
| TUROK (N64) | 97/5 | 42 | SOS |
| TUROK (N64) | 97/6 | 42 | SOS |
| TUROK (N64) | 97/7-8 | 58 | SOS |
| TUROK (N64) | 97/9 | 42 | SOS |
| TUROK DINOSAUR HUNTER (N64) | 97/4 | 41 | I |
| TUROK: DINOSAUR HUNTER (PC) | 97/12 | 26 | I |
| TWISTED METAL 2 (PSX) | 97/11 | 42 | SOS |
| UEFA CHAMPIONS LEAGUE (PC) | 97/7-8 | 32 | I |
| UEFA CM2 96/97 UPDATES (PC) | 97/4 | 18 | I |
| ULTIMATE MK3 (MEGADRIVE) | 97/3 | 42 | SOS |
| ULTIMATE MK3 (PSX) | 97/1 | 17 | I |
| ULTIMATE MK3 (PSX) | 97/2 | 42 | SOS |
| ULTIMATE MK3 (SAT) | 97/2 | 42 | SOS |
| ULTIMATE MK3 (SAT) | 97/9 | 42 | SOS |
| ULTIMATE MK3 (SNES) | 97/4 | 42 | SOS |
| ULTIMATE MMK3 (SNES) | 97/3 | 42 | SOS |
| UPRISING (PC) | 97/9 | 42 | SOS |
| V-RALLY (PS) | 97/7-8 | 37 | I |
| VANDAL HEARTS (PSX) | 97/9 | 38 | I |
| VIKINGS (PC) | 97/4 | 38 | L |
| VIRTUA COP (PC) | 97/2 | 11 | I |
| VIRTUA COP (SAT) | 97/3 | 42 | SOS |
| VIRTUA COP 2 (SAT) | 97/4 | 42 | SOS |
| VIRTUAL HYDLIDE (SAT) | 97/3 | 42 | SOS |
| VOODOO KID (PC) | 97/9 | 32 | L |
| WAGES OF WAR (PC) | 97/3 | 13 | I |
| WAGES OF WAR (PC) | 97/6 | 42 | SOS |
| WARLORDS III (PC) | 97/10 | 34 | L |
| WARWIND (PC) | 97/3 | 42 | SOS |
| WAVE RACE 64 (N64) | 97/9 | 42 | SOS |
| WAVERACE 64 (N64) | 97/5 | 42 | SOS |
| WAVERACE 64 (N64) | 97/6 | 22 | I |
| WING COMMANDER III-IV (PC) | 97/2 | 42 | SOS |
| WING COMMANDER IV (PSX) | 97/9 | 42 | SOS |
| WING OVER (PSX) | 97/11 | 25 | I |
| WIPEOUT 2097 (PC) | 97/9 | 42 | SOS |
| WIPEOUT 2097 (PSX) | 97/1 | 41 | SOS |
| WIPEOUT 2097 (PSX) | 97/3 | 42 | SOS |
| WIZARDRY: NEMESIS (PC) | 97/4 | 12 | L |
| WORLD CUP (GAMEBOY) | 97/11 | 42 | SOS |
| WORMS 2. (PC) | 97/10 | 43 | I |
| WORMS 2. (PC) | 97/11 | 26 | I |
| WORMS REINFORCEMENTS (PC) | 97/1 | 41 | SOS |
| X CAR (PC) | 97/11 | 31 | I |
| X-COM: APOCALYPSA (PC) | 97/12 | 42 | SOS |
| X-COM: APOCALYPSE (PC) | 97/10 | 36 | L |
| X-WING VS. TIE FIGHTER (PC) | 97/5 | 20 | I |
| ZELDA (GAMEBOY) | 97/11 | 42 | SOS |

# 576 KByte shop

## ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!








**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:**
**1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!**
**ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**



## 576 KByte a Pólusban is!

**Pólus Center, Center Court 237**

**Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

